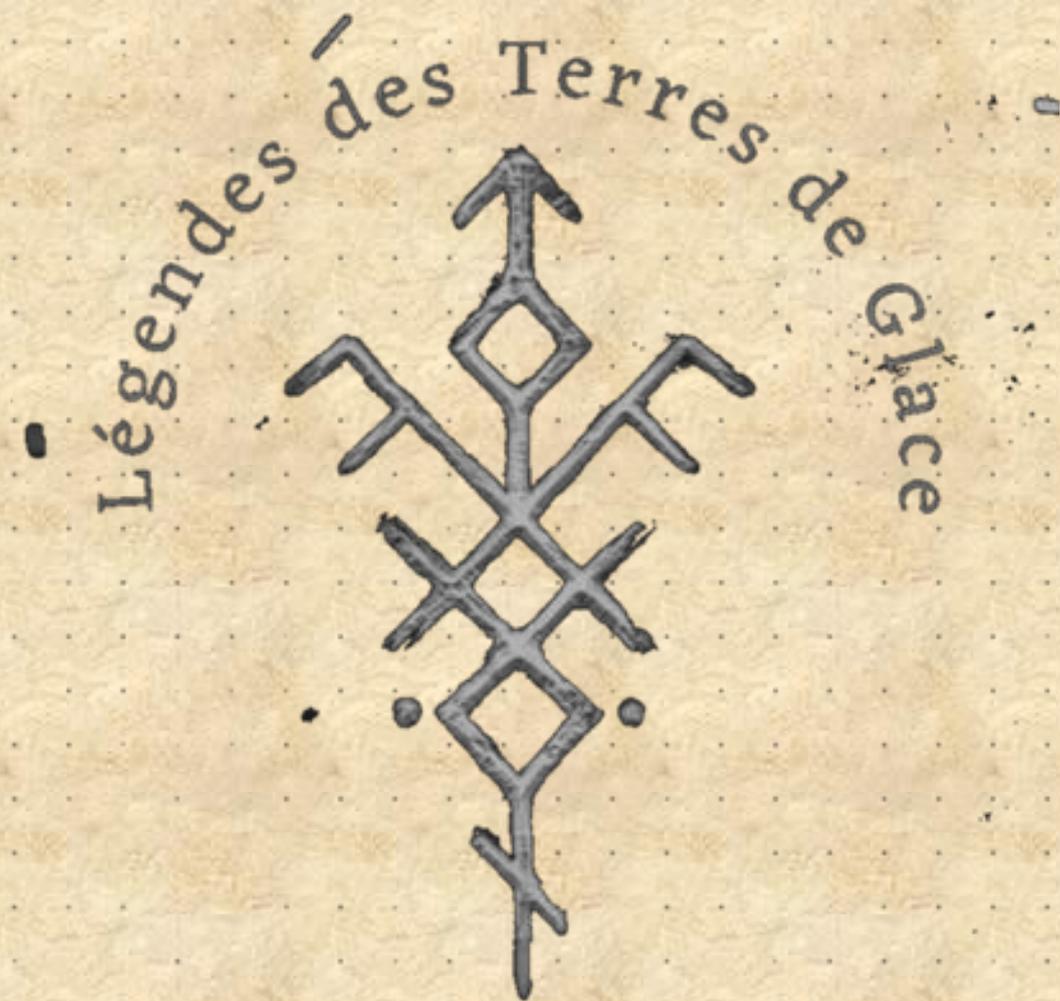


Légende des terres de Glace
Errata des documents V1.0 vers V1.1



Règles générales

Soins

- * Suppression de "**Vous pouvez consulter certains de ces effets néfastes liés aux compétences de soin, aussi appelés Blessures graves, dans le document LTG - Tableau des blessures graves.**". Ce document n'est consultable que par les soigneurs ayant la compétence adéquate.
- * Suppression de "**Seule la compétence immortel permet de cumuler jusqu'à deux Blessures graves sans mourir.**". La description de la compétence quand on la possède suffit, il n'y a pas besoin de doubler l'explication ici.

Liste des annonces

- * Suppression de "**Les points d'endurance (PE) symbolisent le nombre d'annonces que vous aurez en combat. Vous perdrez donc 1 PE par annonce que vous faites durant un combat. À l'issue du combat, vous retrouvez votre maximum de PE.**". Les compétences définissent d'elles même le besoin de points d'endurance ou non.
- * Suppression de "**Tout le monde dispose de 1 point d'endurance lors d'un combat. Il est possible d'augmenter ce score via différents effets et compétences. L'utilisation des points d'endurance est liée aux compétences et autres objets accessibles en jeu.**". Ceci est un doublon d'explication avec le point "**Point d'endurance**" juste avant.
- * Suppression de l'annonce "**Silence**" dans le tableau. Cette dernière n'a pas besoin d'apparaître ici et est changée par une annonce avec appel de dieu.
- * L'annonce "**Étourdi**" dure "**5 secondes**" au lieu de "**10 secondes**" pour réduire sa puissance.

Armure

- * Ajout du texte "**Il n'est pas possible de cumuler plusieurs types d'armure.**" pour précision.
- * Ajout du texte "**Le port d'un casque ajoute 1 PA au score d'armure sauf lors du port d'une armure lourde où ce score est déjà compris.**". Dans l'objectif de favoriser le port d'un casque, même sans armure, et donner plus de logique aux scores des armures (légère avec casque + moyenne avec casque = lourde).

Bouclier

* Suppression de "**Si le bouclier encaisse une touche au corps à corps infligeant 3 points de dégât ou plus, ce dernier se "Brise".**" pour les boucliers légers pour éviter de les rendre trop facilement brisable et donc inutile. Leur taille est déjà un malus en soi.

Arme

* Suppression de la taille maximale des armes à deux mains.

Pugilat

* Modification de "**si l'adversaire ne vous met pas à terre avant**" par "**avant la fin du temps de RP**" pour éviter une véritable mise au sol potentiellement dangereuse lors de la simulation.

Liste des compétences

Compétences génériques

- * "**Assommer**" présent dans "**Combat sournois**" devient une compétence générique
- * Ajout du texte "**tel qu'indiqué dans la liste des annonces.**" à la compétence "**Assommer**" pour plus de précision.

Armes longues

- * Suppression de la compétence "**Ambidextrie**" qui devient une compétence de "**Combat sournois**"
- * La compétence "**Dégagement**" devient une compétence de niveau "**Apprenti**"
- * Ajout de la compétence "**Dégagement enchaîné**" au niveau "**Compagnon**"

Arcs

- * Suppression des bonus de **PE** des compétences d'arcs pour harmonisation avec les autres armes.

Combat sournois

- * Suppression de la compétence "**Assommer**" qui devient une compétence générique.
- * Ajout de la compétence "**Ambidextrie**" au niveau "**Apprenti**" qui devient la nouvelle compétence d'entrée de cet arbre de compétence.
- * La compétence "**Armes de jet**" a comme pré-requis "**Ambidextrie**" au lieu de "**Assomer**"
- * La compétence "**Prise en tenaille**" a comme pré-requis "**Ambidextrie**" au lieu de "**Assomer**"

Entraînement au combat

- * Ajout de l'effet "**Pour 1 PE, vous pouvez utiliser l'annonce "Résiste" contre une annonce "Recul" vous touchant ou touchant votre bouclier.**" à la compétence "**Solide**". Cela permet d'avoir un contre au recul du même niveau des armes longues.
- * Modification de l'effet de "**Corps d'acier**" pour que le "**Résiste**" ne fonctionne que contre une annonce "**Chute**" ou "**Étourdi**". Pour éviter que cette compétence n'en dépasse d'autres de même niveau.

Protection

* Modification de "**armure lourde**" en "**armure moyenne**" dans la compétence "**Dévier les coups**" pour équilibrage avec d'autres compétences du même niveau.

Eclaireur

* Ajout de "**Vous devez reculer du combat pendant au moins 5 sec après cet effet.**" à la compétence "**Escarmouche**" pour s'approcher plus de l'idée voulu de cette compétence.

Assassinat

* Modification de l'effet de la compétence "**Assassinat**" pour ne la rendre possible qu'avec des armes courtes.

* Modification de la description de "**Geste rapide**" pour s'approcher plus de l'idée souhaitée.

* Ajout d'une annonce à "**Maître assassin**" pour éviter une incompréhension en jeu.

Skald

* L'effet de "**Conteur**" est maintenant limité dans le temps à "**5 minutes**".

Charme

* Modification de l'annonce de "**Amical**" pour s'approcher plus de l'idée voulu.

* Modification de la description de "**Semer le doute**" pour permettre son usage au début d'un combat.

* L'effet de "**Semer le doute**" passe de "**5 minutes**" à "**1 minutes**"

Liste des métiers

Berserker

* La capacité passe de "**30 secondes**" à "**10 secondes**" pour équilibrage.

Protecteur des lois

* Modification de l'annonce "**Silence**" par "**Par Baldr, pendant 5 minutes, Silence**".
L'annonce "**Silence**" n'existe plus toute seule.

Commandant

* Modification de la partie entre parenthèses pour bien montrer que ce ne sont là que des exemples.