

Errata des Règles Générales V2.3

Note des MJ sur l'équilibrage:

Nous nous donnons un maximum pour l'écriture des scénarios et des règles de ce GN.

Nous vous avons partagé les Règles Générales, les règles du Peuple du Nord et les règles du Chaos, et nous vous demandons de comprendre qu'il s'agit de la partie visible des règles. À côté de ça nous ajoutons une quantité non négligeable de recettes et de parchemins en tout genre que vous trouverez en jeu, et tout cela bien-entendu nous ne le partageons pas, ce sera à vous de les trouver.

Sachez que si nous avons mis du poison en jeu, il y a un anti-poison, que si vous êtes Mordu par un vampire, il y a des potions de dévampirisation, etc...

Règles à ajouter ou corriger à la version 2.3 :

- Au point « 2.1. Termes utiles et annonces », il manque l'annonce « **Dead** » : cette annonce veut dire que votre personnage est mort et ne reviendra pas. Vous devrez alors recommencer le jeu avec un nouveau personnage et lui créer une nouvelle fiche personnage en TDD. Les possessions TI qui appartenaient à votre personnage Dead sont perdues.
- Au point « 2.2. Armes et dégâts », il manque ce paragraphe: Chaque personnage commence avec 1Pv par localisation, soit 1Pv au torse, 1Pv à chaque jambe et 1Pv à chaque bras. Des compétences d'armure et d'endurance permettent d'augmenter ces Pv.
- Au point « 3.1. Race », dans les bonus de la race elfe, remplacez « maniement de toutes les armes de premier palier » par « Archerie 1 et Arme d'Hast »
- Au point « 3.1. Race », dans les bonus de race Skaven, ajoutez « connaissance de 2 recettes de maladies physiques » et dans leurs malus « endurance 2 ne donne qu'1Pv au torse »

Règles à ajouter ou corriger au Peuple du Nord :

- Au point « 2.2. Classes », dans le paragraphe qui commence par « quand une compétence innée nécessite des prérequis... » ajoutez « seules les compétences innées d'armure **et d'endurance** donnent accès aux niveaux inférieurs ».
- Au point « 2.2. Classes » dans les sorts de base de paladin l'amélioration élémentaire sur une arme dure le temps d'un combat
- Au point « 2.3. Les dieux et leurs compétences », chez Vali au niveau 1, remplacez le premier point par « => place un cadenas de niveau 1 ou 2 sur un coffre 3 fois par

jour » et le dernier point du niveau 2 par « => place un cadenas de niveau 3 sur un coffre 2 fois par jour »

- Au point « 2.3. Les dieux et leurs compétences », chez Freyja au niveau 1, ajoutez « les recettes coûtent une ressource **non-magique** de moins que demandée... »

Règles à ajouter ou corriger au Chaos :

- dans « votre personnage » ajoutez le paragraphe suivant à la fin « Quand une compétence innée nécessite des prérequis, ils ne sont pas acquis par la branche concernée. Seules les compétences innées d'armure et d'endurance donnent accès aux niveaux inférieurs »
- Dans la Force, au 4ème palier changez « 3PA » par « 3PdC »