

Errata 2011.3

Maîtres et entraînements (p.33, remplacer les paragraphes indiqués)

(Deuxième paragraphe) Pour être efficace, un maître ne peut enseigner à plus de 3 élèves en même temps, et chaque enseignement prend un temps spécifié dans la table des habiletés. **Ce temps d'enseignement peut être divisé en blocs de minimum 30 minutes.** De plus, le maître doit enseigner sur un site approprié à l'habileté. Par exemple, on ne peut pas enseigner la Magie arcanique dans un endroit bruyant, la fabrication d'alcool sur le bord d'un chemin ou encore l'Herboristerie ou la Magie druidique sans être dans la nature. Il faut utiliser son gros bon sens.

(Troisième paragraphe) Les habiletés ayant un niveau (comme la magie) doivent être enseignées pour chaque niveau. Pour les habiletés pouvant être achetées plus d'une fois (**habiletés de catégorie "b"**), aucun niveau n'est à considérer mais le rabais ne sera appliqué qu'une fois. Il faut être entraîné à nouveau, et par un maître différent, pour avoir encore un rabais à un deuxième achat. Une fois qu'un personnage est entraîné, il peut attendre aussi longtemps qu'il le veuille pour apprendre l'habileté et profitera quand même du rabais. Toutefois, il n'est pas possible de s'entraîner pour un niveau supérieur d'une habileté tant qu'on n'a pas appris le niveau précédent, **ni de recevoir un entraînement pour une habileté sans avoir les pré-requis de cette habileté.**

(Septième paragraphe) Pour devenir maître, il faut satisfaire toutes ces exigences :

1. Être de niveau cinq ou plus.
2. **Faire approuver son plan de cours à l'entrée et l'avoir en sa possession lors du cours.**

Des exemples de plan de cours sont disponibles sur le site web des Terres de Bélénos. Il est aussi possible de faire pré-approuver son cours en faisant parvenir à l'organisation, 3 semaines avant le GN, un document (plan de cours assez détaillé) indiquant les exercices qu'il demandera aux élèves et le temps alloué à chaque exercice.

(Huitième paragraphe) Chaque maître recevra 5 points d'expérience par élève à qui il enseigne, **pour chaque 30 minutes d'enseignement**, jusqu'à un maximum de 20 points par GN où il aura enseigné. **Un maître peut donc enseigner un cours de 120 minutes à seul élève, ou encore deux cours de 30 minutes à deux élèves, pour avoir son 20 points d'XP. Enseigner à un élève qui n'a pas les pré-requis, ou qui a déjà suivi ce cours du même maître ou non, ne donne aucune expérience.** Si un joueur est maître et est trouvé coupable de tricherie, (en n'éduquant pas son élève mais lui permettant de toucher tout de même les avantages), des sanctions seront appliquées comme pour tout cas de tricherie.

Guerrier saint (p.52, changer l'effet de l'habileté pour la description suivante)

Effet : Le guerrier saint a les capacités suivantes :

- Toute arme qu'il tient fait des dégâts bénits.
- Il est lui-même toujours béni, même après sa mort.
- **Il obtient +10 éléments de magie.**
- **Il obtient soit le pouvoir spécial accordé aux prêtres de son dieu, ou l'habileté Repousser les morts-vivants.**
- **La foi inébranlable du Guerrier Saint l'immunise aux effets suivants: Charme de Barde, toute peur (même la haute magie Terreur), les sorts Charme personne, Commandement, Folie meurtrière, et Rage subite ainsi qu'au Philtre d'amour. Le seul chant de Barde qui peut l'affecter est Force de la voix.**
- En discutant religion et/ou philosophie pendant **5 minutes**, il peut déterminer avec certitude si son interlocuteur prie son dieu malgré qu'il soit déguisé ou sous l'effet d'une magie ou habileté permettant de cacher son allégeance. Il ne peut pas déterminer quel dieu ou démon sa cible prie, mais il est convaincu que ce n'est pas le sien.
Si la discussion s'étend sur 10 minutes, le guerrier saint peut alors déterminer si la personne prie un démon, encore sans compter l'effet des éventuelles protections de sa cible et il ne peut toujours pas savoir exactement quel démon elle prie.

Armes (p.61, retirer l'interdiction des lances à une main et des javelots dans « Arme de jet » et « Armes interdites », ajouter la description suivante)

Lances et javelots

La fabrication d'une lance est semblable à celle d'une flèche, seulement à plus grande échelle. Il faut particulièrement s'assurer que la mousse ne se déplace pas.

Les lances à deux mains doivent mesurer moins de 275 cm, et avoir une ligne à 50 cm du pommeau. Le maniement de la lance doit se faire obligatoirement à deux mains, en ayant une main de chaque côté de la ligne de 50 cm. **Il est interdit de faire glisser la lance dans sa main, à la manière d'un coup de billard.**

Les lances à une main doivent mesurer moins de 120 cm. Pour pouvoir être considérées comme javelots, les lances à une main doivent également être recouvertes de mousse en totalité et avoir des ailettes pour la stabiliser, comme une flèche. Un javelot fait 2 de dégâts au lancer, mais ce dégât ne peut être augmenté.

Arbalète et Arc (p.63, remplacer les dégâts)

Les carreaux font **4 de dégâts** et l'arme doit être maniée à deux mains. Les arbalètes de poing pouvant se manier à une main n'infligent que **2 de dégâts**. Les flèches font **4 de dégâts** et l'arme doit être maniée à deux mains.

Boucliers (p.66, ajouter au premier paragraphe)

Les boucliers doivent être rigides et fabriqués de matériaux authentiques (bois ou métal, pas d'aluminium), à l'exception de la mousse utilisée pour le rendre sécuritaire. Un bouclier fabriqué avec des matériaux non-conformes (aluminium, plastique, latex, etc.) ne peut avoir qu'un seul point de résistance de base, aucuns points ne pourront lui être ajoutés, et aucuns sort bénéfique ne pourra l'affecter (ex. Symbole de puissance). Les boucliers doivent passer la même inspection que les armes et un joueur peut s'en voir refuser l'utilisation s'il est considéré inapproprié, dangereux ou trop léger.

Regagner ses points de vie permanents (p.69, ajouter à la suite de **Résurrections**)

Chaque personnage perd un point de vie sur son total lorsqu'il est ramené à la vie, soit en utilisant une shadowlife, par Premiers Soins ou par Résurrection. Il est maintenant possible de récupérer ses points de vie perdus (et seulement ceux-ci).

- Tout personnage inscrit avant le début de la saison récupère automatiquement un point de vie permanent lors du premier GN.

- Le personnage choisi à l'inscription du deuxième et du quatrième GN de la saison reprendra également un point de vie permanent. Seul un personnage par joueur peut donc bénéficier de ce retour.

Incantation (p.71, remplace **Concentration pour lancer un sort cléricale** (p.73) et **Concentration pour lancer un sort arcanique** (p.76))

La concentration nécessaire pour lancer un sort est très grande et doit être entièrement fournie par le jeteur. Ainsi, **si le jeteur est blessé, bafouille ou ne peut compléter sa formule de quelconque façon, le sort est manqué et ses éléments sont perdus. Le jeteur ne peut également se déplacer de plus de trois pas pendant l'incantation, c'est à dire à partir du moment où il détruit ses éléments jusqu'à la fin de la description.**



LES TERRES DE BÉLÉNOS

Livres de prières (p.73, remplacer le premier paragraphe)

Les livres de prières varient selon le jeteur et c'est à lui de les composer. Le Moine guerrier écrit plutôt des maximes ou des proverbes. Chaque prière ou maxime **doit faire du sens : elle ne peut avoir de répétitions, doit contenir un minimum de 10 mots par niveau du sort (un sort de niveau 4 devra donc contenir un minimum de 40 mots) et ces mots doivent avoir un minimum de 3 lettres.** Les prières (mais pas les maximes) doivent aussi contenir le nom de la déité invoquée. Les incantations shamaniques doivent faire référence aux esprits. De plus, les prières doivent différer pour chacun des sorts et être approuvées par l'organisation avant le début du GN et être inscrites dans un livre de prières. Ce livre **devra être sur le joueur à chaque fois qu'il voudra utiliser sa magie. En dehors d'une situation de combat, le jeteur peut improviser une prière en respectant les règles précédentes. Par contre, s'il y a un doute sur l'utilisation conforme d'une prière par un joueur, l'organisation peut vérifier le livre du jeteur ; si la prière utilisée en combat est différente de celle approuvée par l'organisation, le sort est annulé et le joueur peut recevoir une sanction.**

Extension d'un sort (p.91, remplacer toute la description)

Mage 2, (Sortilège)

Portée : Jeteur

Zone : Jeteur

Durée : 5 minutes

Effets : La durée du prochain sort arcanique, **lancé par le jeteur dans les 5 minutes** suivant le lancé d'Extension d'un sort, est **doublée. Seule la magie arcanique peut être affectée par ce sort. Les sorts instantanés ne sont pas affectés.**

Transfiguration (p.105, remplacer la description et les effets)

Description : "Si tu pries un dieu, tu brilles en bleu ; si c'est un démon, tu brilles en rouge."

Effets : Le sort Transfiguration sert à tester la foi d'une personne. Si elle prie un dieu, la cible se mettra à rayonner **quelques secondes** d'une faible lumière bleutée visible même en plein jour. Si la cible prie un démon, elle brillera d'une aura rouge. **Si la cible ne prie pas un dieu ou un démon en particulier, elle doit admettre si ses actions et son comportement la place du côté du bien et de l'ordre (bleu), ou du chaos et du mal (rouge). Il est impossible de « briller gris ».**

Il est à noter que douter de la foi d'un croyant est perçu comme une insulte grave pour cette personne.

Visage divin / démoniaque (p.106, remplacer les descriptions d'effets (sauf Rappel à la vie) et remplacer le dernier paragraphe)

Choix pour la magie cléricale bonne:

- **Guérir d'une malédiction:** Permet, une fois par Visage divin, d'effacer les marques nécromantiques d'un nécromancien de façon permanente ou d'**annuler de façon permanente une Malédiction sur un personnage, mais seulement si cette Malédiction a été reçue dans un GN précédent. Il est impossible de guérir une Malédiction reçue dans le même GN.**
- **Défense surnaturelle:** Pendant toute la durée du Visage divin, le jeteur possède les compétences suivantes : Résistance aux poisons - niveau 2, Résistance aux potions - niveau 2, Résistance aux charmes - niveau 2, 5 points de vie temporaires qui s'ajoutent aux points de vie maximum du lanceur.

Choix pour la magie cléricale mauvaise:

- **Terreur:** Pendant toute la durée du Visage divin, les coups infligés par l'arme du jeteur ont instantanément l'effet d'un sort de Peur d'une durée de 30 secondes. Cet effet n'est pas considéré comme un sort de charme. Le jeteur doit spécifier l'effet "Terreur!" à chaque coup porté mais doit atteindre le corps de la victime pour que le sort fasse effet, et non pas seulement le bouclier ou l'arme de l'adversaire.
- **Coup vengeur:** Pendant le Visage divin, le jeteur peut se planter une dague rituelle en plein cœur et exploser sur le coup, entraînant dans sa mort **jusqu'à 3 personnes, choisies** dans un rayon de 5 mètres autour de lui. **Toutes les autres personnes présentes dans cette zone seront alors affectées par une Malédiction choisie par le jeteur (préalablement approuvée par l'organisation).** Les personnes qu'il entraînera dans la mort seront aussi affligées de la Malédiction, si elles sont ramenées à la vie de quelque façon que ce soit. Le jeteur ne peut être ressuscité ou guéri de quelque façon que ce soit.

La dague rituelle doit avoir une apparence spéciale, idéalement liée au culte du jeteur, et doit être approuvée par l'organisation lorsque le joueur reçoit son réceptacle de Visage divin.

- **Défense surnaturelle:** Pendant toute la durée du Visage divin, le jeteur possède les compétences suivantes : Résistance aux poisons - niveau 2, Résistance aux potions - niveau 2, Résistance aux charmes - niveau 2, 5 points de vie temporaires qui s'ajoutent aux points de vie maximum du lanceur.

De plus, la première fois que Visage divin est utilisé pendant un GN (et seulement la première fois), le personnage se voit accordé un pouvoir supplémentaire par sa déité. Ce pouvoir est déterminé de façon aléatoire parmi une liste spécifique à chaque dieu et démon et change à chaque GN. **Le joueur peut connaître ce pouvoir supplémentaire avant de jeter le sort, et donc l'utiliser stratégiquement en prenant la chance de ne pas utiliser le pouvoir principal.** À moins qu'il soit spécifié autrement, ce pouvoir **supplémentaire** ne demande pas d'incantation mais il faut dire "Visage divin" avant le nom de l'habileté lorsqu'elle est utilisée. Si un tel pouvoir reproduit l'effet d'un autre sort, c'est le niveau de ce sort qui est considéré pour les protections et la dissipation, pas le niveau de Visage divin. Pour utiliser ce pouvoir **supplémentaire**, le joueur doit avoir le papier avec lui dans le but de faciliter la régulation.

Zombie et Zombie majeur (p.108, ajouter à la description des sorts)

Les zombies peuvent recevoir des sorts, à la limite d'un sort de protection, comme tout personnage. Par contre, leurs armes ne peuvent pas être enchantées. (Zombie majeur seulement) Les zombies ju-ju peuvent porter des armes enchantées.

Herboristerie (p.123, remplacer les paragraphes indiqués)

(Deuxième et troisième paragraphes) Avant de pouvoir préparer des recettes d'herboristerie, il faut cueillir **soi-même** différentes plantes à plusieurs endroits sur le terrain. Chaque heure complète passée à cueillir fournira assez de plantes pour faire 10 recettes, **peu importe leur niveau.** Les fractions d'heure ne comptent pas. Il n'est donc pas possible de faire 15 recettes après une heure trente de cueillette ou une recette après 6 minutes.

Même s'il suffit de cueillir une seule fois des plantes, l'herboriste doit rassembler un nombre de plantes différentes (pissenlit, feuille d'érable, racine de fougère, etc.) qui sera suffisant pour confectionner sa recette. Pour chaque recette, il faut utiliser un minimum de 5 plantes par niveau. Une recette de niveau 3 nécessite donc 15 plantes **différentes.** Chaque recette nécessite aussi une plante spécifique obligatoire, **inclue dans ce nombre de plantes** et qui peut être cueillie en même temps que les autres. Il suffit ensuite de suivre la procédure demandée et le temps de fabrication de la recette. Il est impossible de faire plus d'une dose ou recette à la fois, elles doivent toutes être faites individuellement.

(Dernière phrase) L'herboristerie ne fonctionne pas sur les morts-vivants, les morts, ou les blessés comateux, à moins d'indications contraires. Un personnage qui tombe à 0 PV perd l'effet de toute recette d'herboristerie, qui ne reprend pas même si le personnage est ramené à 1 PV avant que la recette n'expire.