

# N+O+U+V+E+A+U+T+È+S E+T C+H+A+N+G+E+M+È+N+T+S

- Enlevé 'achevé'
- Enlevé métal que le métal ignore les catalyseurs
- Bouclier protégé des catalyseurs
- Enlevé la classe 'Générique'
- Bluff n'utilise plus le sort 'Charisme' et 'Contrôle'
- Forestier peut utiliser le sort camouflage avec cuir clouté
- Ajouté les compétences Utilisation du poison, Curare I et II
- Les compétences qui sont aussi des sorts ne peuvent plus être neutralisées par la magie
- Ajusté Œil de lynx pour préciser que personnes d'autre ne le voit
- La valeur des monnaies ont changé
- Changements à armurier.
- Bouclier protégé des catalyseurs Salaire a changé
- Sorts : ne reçoit plus 5 composantes gratuites lorsqu'on apprend un nouveau sort
- Réduction des composantes réutilisables
- Assassinat
- Forgerie Enlevé
- Bénédiction : Le personnage doit adhérer ouvertement à la religion de la bénédiction pour que les effets fonctionnent pour lui. Par exemple, il peut porter un objet symbolisant ses croyances ou avoir des tatouages. Le joueur qui utilisera l'objet béni doit seulement avoir la foi dans ce dieu ou religion spécifique.
- Soigneur, médecin et chirurgien 6 - 4 - 2 minutes par points
- Guérison par sort maintenant instantanée
- Quietisme au tant de temps... I - 3 minutes/mots II - 5 minutes III - 10 minutes
- Résistance au poison cumulative.
- Effroi 5 minutes
- Agacer : 1 minute et modifié
- Smoke bomb: Poudre de bébé dans un oeuf de plastique. Un tutoriel va être publié.
- Courage I, II et III
- Jambette modifié
- Phosphorescence I et II
- Perception
- Piège de pierre (Matière I) (boue en pierre)
- Création d'élément
- Peau de glouton maintenant 5 pts
- Empathie maintenant 15 minutes
- Sort résistance à la magie ne s'accumule pas sur quelqu'un qui a la compétence.
- Charisme : 4 metres
- Douleur 5 minutes
- Projectile Magique boosté
- Seconde Vue : temps
- Chair en pierre boosté
- Sphères boosté
- Appel du loup : Se boucher les oreilles ne fonctionne pas pour contrer l'effet du sort. On doit vraiment ne pas être capable de l'entendre
- Auspice
- Protection du fer boosté
- Ronces 2 minutes
- Clairvoyance 3 hours
- Creation de squelette : Le lanceur de sort doit avoir un masque de squelette pour la personne qui devient un squelette.
- Effroi (Enchantement II)
- Aveuglement (Force III) 30 minute
- Peau de Glouton 10 minutes ou 5 pts de dommage ou coups
- Loup Garou 5 minutes
- Identification I Donne au joueur le droit de lire l'identification secrète des potions et parchemins.
- Identification II : Donne au joueur le droit de lire l'identification (ou de le demander à un organisateur) des objets magiques plus rares.
- Ajout : Cécité Fourberie 10 secondes
- Mot de rappel et téléportation (Force I II et III)
- Abjuration I : name thing has been fixed.
- Ensorcellement
- Neutralisation de la magie























