**Modification de version 3.0**  
  
**Tous les lanceurs de sorts ont beaucoup à gagner de cette mise à jour !**

**Plus de 100 Divinités caractérisées individuellement, plus de 500 Divinités au total et plus de 50 domaines de sorts divins !**

>>*La prêtrise est désormais à 100% accessible et compatible avec le Nouveau-Monde (Terres du Sud, Khuresh et Lustrie) et les Hommes-lézards, la Norsca, les Nains (et Gnômes), les Elfes et les Halflings*:

-Leur panthéons sont mieux représentés par la création de Domaines (parfois composites) et de listes de Magie commune

-Les descriptifs des carrières des fonctions religieuses compatibles s’adaptent désormais automatiquement aux nains, aux elfes et aux hommes-lézards (pas nécessaire pour les hallflings).

-Les domaines divins, les magies mineures, les sorts, les serviteurs et les marques de sorcellerie s’adaptent désormais automatiquement à toutes les variantes de dieux étrangers/raciaux correspondants. (Mise à jour du tableau dans le document « Nouvelles Règles »)

-Ajout de nouvelles divinités, correspondances de divinités et de divinités provinciales impériales dignes d’intérêt.

-Ajustement et rééquilibrage des Runes. Ajout de runes naniques et de 14 Runes de Tristaris.

-Suppression de la Magie commune d’Isha, ses sorts étant réaffectés à Rigg/Le Serpent et Kurnous/Isha.

-Le Domaine des Brumes (occulte) devient le Domaine de Ladrielle (divine).

>>*Uniformisation du fonctionnement de la magie cléricale* : Transfert d’au moins un sort de difficulté faible depuis chaque Domaine divin vers sa Magie commune respective : toutes les Magies communes divines ont désormais 3 sorts au lieu de 2. Toutes les magies cléricales qui n’avaient pas de magie commune en ont désormais. Tous les Prêtres ont donc gagné entre un et trois sorts ! ^^

Magie

>>*La voie de la Non-Vie est désormais complète et totalement distincte de celle des sorciers du Chaos !*

-Suppression de la carrière de Liche : Ajout des carrières de Nécromancien, Mortifacteur et Immortel.

-Distinction des sorts commun de nécromancie, ajout de sorts dans les Domaine de Nagash, Mordig/Le Grand Ghul qui sont désormais à 100% distincts et autonomes.

-Adaptation de Listes de marques de Sorcellerie (composites ou autonomes).

-Tableaux de magie, de divinités et d’ordres et de secte remis en ordre.

-Création d’un Domaine composite (Domaine des Sorciers des Taillis) pour des sorciers des taillis… un peu plus sombres.

-Transfert du Domaine des Esprits depuis les Domaines Divins vers les Traditions de Sorcières

-Ajout de 200 sorts. Beaucoup de Domaines sont devenus à 100% autonomes.

-Fusion des « Domaine des forêts elfiques » et du « Domaine d’Athel Loren » en un domaine unique « Domaine des forêts » autonome et complémentaire au « Domaine de la Vie » qui est désormais ouvert à tous (et plus seulement aux elfes).

-Tous les descriptifs de sorts sont uniformisés et automatisés.

-Subdivision du Type de carrières de type « Lanceurs de sorts » en « Arcanistes » et « Religieux ».

-Ajout de 55 objets magiques et de 24 Rituels magiques.

Autre

-Ajout et correction d’Ordres et sectes : Chaque divinité a désormais un cheminement « Adepte>Initié>Prêtre » caractérisé.

-Ajout de 5 folies : Cyclothymie, Démence Sénile (Alzheimer), Maladie du vieil homme/Trembles, Marié à la mer, Touché par les dieux. (3 descriptifs traduits et/ou adaptés dans le document « Nouvelles Règles »).

-Ajout de 24 maladies (15 descriptifs traduits et/ou adaptés dans le document « Nouvelles Règles »).

-Ajout de deux Malédictions : Malédiction de Moorslieb (Épilepsie) et Malédiction de la Pourriture tombale (décrites dans le document « Nouvelles Règles »).

-Ajout de centaines de noms de famille et prénoms + listes automatisées pour les 2 genres et presque toutes les ethnies et races.

-Ajout de caractéristiques d’armes (Très peu fiable et Très Expérimentale).

-Ajout d’équipement (des dizaines de livres, plus de 50 titres de pièces de théâtre, alcools, bières, drogues, trésors, outils…).

-L’équipement « outils d’artisan (apothicaire) » a disparu car il est maintenant entièrement listé individuellement.

-Ajout de motivations/tempéraments.

-Ajout de subdivisions dans les consommables (cadavres (beurk, surtout pour les trafiquants)), viande, poisson)

-Ajout de Provinces et de lieux de naissance correspondants.

-Ajout de 2 Talents : Haine des écailleux, Runes de Tristaris.

-Ajout d’un métier : Taxidermiste.

-Ajout de 2 sous-races d’hommes-bêtes et de sous-races 3 d’hommes-lézards (les Fimir)

-Ajout de la spécialisation « Alchimie » dans les Connaissances Académiques, de Langues et de nombreuses spécialisations dans Alphabet Secret et Expression artistique

-Expression artistique et Métiers s’adaptent désormais au genre du personnage

-Ajout de 3 carrières de base et tables de création mises à jour : Apprenti en Arts martiaux, Gondolier, Vacher

-Ajout de 18 carrières avancées: Archéologue, Archiprêtre, Bibliothécaire, Chanteur d’opéra, Chevalier du shamshir brûlant, Copiste, Dramaturge, Expert en Arts Martiaux, Furie/Epouse de Khaine, Hashashin (Maître assassin), Inventeur, Mamelouk, Missionnaire, Mousquetaire, Père du sang, Philosophe, Sémaphoriste/Gardien de phare, Sénéchal et Vizir.

-Ajout de 14 armes et de 4 pièces d’armure.

-Certaines compétences avancées sont désormais inaccessibles pour certaines races (par exemple on n’a jamais vu de démon avoir un Métier ou un Ogre connaitre une Expression Artistique).

-Ajout de 34 créatures et serviteurs.

-Ajout d’alignements (Calculés automatiquement en fonction du dieu choisi, au choix sinon)

-Ajout d’un champ de Carrière finale souhaitée (entre 2 parties, certains oublient ce qu’ils voulaient faire au départ…)

-Correction de bugs, de macros et de fautes de frappe.