

CHANGEMENTS DU REMASTER

Dans ce document, vous verrez les dons, sorts et les autres objets qui ont été profondément altérés, fusionnés ou supprimés du système avec cette publication. Le remaster ne sera pas terminé avant la publication du Livre de base 2, mais cette publication représente le principal des changements de règles qui se produiront.

Table des matières

RÈGLES ET LANGUES	1
PLANS	2
MATÉRIAUX.....	2
LANGUES	2
CAPACITÉS DE CLASSE	3
DONS.....	4
SORTS	9
ÉQUIPEMENT.....	15

Un des changements qui n'est pas noté ailleurs dans ce journal est que les héritages demi-elfe et demi-orc ont été tous deux renommés pour correspondre à leurs nouveaux noms dans le Livre de base : Aiuvarin et Dromaar respectivement. Les svirfneblins ont également pris le nom de drathnelars.

Certains objets ont été retirés du système car ils ne sont pas compatibles avec les nouvelles règles. Les ampoules d'alignement, par exemple, ne sont pas utilisables dans un jeu sans alignement.

Ce n'est pas un journal des changements exhaustif des changements du remaster. Ce journal serait exceptionnellement grand, puisque de nombreux dons et sorts ont reçu des modifications mineures dans leurs descriptions.

RÈGLES ET LANGUES

À l'occasion de cette publication, le système a mis en œuvre les larges changements de règles suivants :

Disparition de l'alignement, il a été retiré du système. L'alignement qui a été défini auparavant sur les acteurs est toujours dans les données des acteurs sous la forme de traits 'inertes'.

Les traits impie ou saint ont été ajoutés aux fiélons mauvais et aux célestes bons. Les frappes des PNJ qui ont infligé des dégâts mauvais ou bons ont été converties pour infliger des dégâts spirituels avec le trait impie ou saint.

Disparition des écoles de sorts, sept des huit écoles de sort ont été supprimées : abjuration, divination, enchantement, évocation, invocation, nécromancie et transmutation. Cela concerne des sorts, des dons, de l'équipement etc. Seule l'illusion reste encore un trait utilisé dans les règles du remaster et a été conservée.

Disparition des composants de sorts Les composants des sorts (verbal, somatique, matériel) ont été supprimés de tous les sorts. Si un sort avait un composant verbal, il a obtenu le trait « concentration ». Si le sort avait un composant somatique, il a obtenu le trait « manipulation ». En règle générale, tous les sorts nécessitent désormais que vous parliez. Cette règle générale est modifiée par le nouveau trait « subtil ».

PLANS

Les plans ont aussi changé de nom :

- Le Plan positif est devenu la Forge de la création.
- Le Premier Monde reste le Premier Monde.
- Le Plan matériel est devenu l'Univers.
- Le Plan de l'ombre est devenu le Nébulmonde.
- Le Plan négatif est devenu le Vide.
- Les Abysses sont également devenus les Failles extérieures.

MATÉRIAUX

- L'ébénite est devenue le bois crépusculaire
- Le mithral est devenu l'aubargent

LANGUES

Plusieurs langues ont été renommées.

- L'abyssal est désormais le chthonien.
- L'aqueux est désormais le thalassique.
- L'aérien est désormais le sussuran.
- Le céleste est maintenant l'empyréen.
- Le commun des profondeurs est désormais le sakvroth.
- Le druidique est désormais le chant sauvage.
- Le gnoll est désormais le kholo.
- L'igné est désormais le pyrique.
- L'inferral est désormais le diabolique.
- Le sylvestre est désormais le féérique.
- Le terreux est désormais le pierreux.

Une désambiguïsation de différents termes a été entreprise par rectulo : Le mot niveau reste très utilisé malgré le changement et l'adoption du terme rang pour les sorts. Désormais, on ne parlera plus de rang de maîtrise mais de degré de maîtrise pour désigner les degrés inexpérimenté, qualifié, expert, maître et légendaire.

CAPACITÉS DE CLASSE

Le plus grand changement des capacités de classe concerne la suppression de tous les patrons de sorcier hérités et les écoles arcaniques des magiciens.

Nom d'objet	Type d'objet	Classe	Statut	Nouveau Nom
Incantation divine	Capacité de classe	Prêtre	Renommée	Incantation de prêtre
Expertise avec les armes de druide	Capacité de classe	Druide	Renommée	Expertise avec les armes
Langue druidique	Capacité de classe	Druide	Renommée	Chant sauvage
Incantation primordiale	Capacité de classe	Druide	Renommée	Incantation de druide
Empathie sauvage	Capacité de classe	Druide	Renommée	Voix de la nature
Ordre féroce	Capacité de classe	Druide	Renommée	Ordre indompté
Juggernaut	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Juggernaut ou selon la classe
Attaque d'opportunité	Capacité	Multiple	Renommée	Frappe réactive
Vigilance	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Expertise en Perception
Évasion	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Évasion ou selon la classe
Vigueur surhumaine	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Expertise en Vigueur
Résolution accrue	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Résolution supérieure ou selon la classe
Évasion améliorée	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Évasion améliorée ou selon la classe
Sens extraordinaires	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Légendaire en perception
Réflexes fulgurants	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Expertise en Réflexes
Résolution	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Résolution ou selon la classe
Sens alertes	Capacité de classe	Multiple	Renommée	Maîtrise en perception
Volonté de fer	Capacité de classe	Ranger	Renommée	Expertise en volonté
Seconde peau	Capacité de classe	Rôdeur	Renommée	Maîtrise d'armure intermédiaire

Nom d'objet	Type d'objet	Classe	Statut	Nouveau Nom
Absence de traces	Capacité de classe	Rôdeur	Renommée	Parcours sans trace
Maîtrise des armes	Capacité de classe	Rôdeur	Renommée	Maîtrise des armes de guerre
Déplacement facilité	Capacité de classe	Rôdeur	Renommée	Parcours sans obstacle
Esprit fuyant	Capacité de classe	Roublard	Renommée	Esprit agile
Patrons de sorcier	Capacité de classe	Sorcier	Remplacée	Voir Sorcier
École arcanique	Capacité de classe	Magicien	Remplacée	Voir Magicien
Incantation arcanique	Capacité de classe	Magicien	Renommée	Incantation de magicien
Expérimentation mutamagique	Capacité de classe	Magicien	Renommée	Mutamagie expérimentale
Expertise avec les armes du magicien	Capacité de classe	Magicien	Renommée	Expertise avec les armes

DONS

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Ailes célestes	Aasimar	Renommé	Ailes divines
Ailes fiélonnes	Tieffelin	Fusionné	Ailes divines
Ailes impitoyables	Tieffelin	Fusionné	Ailes éternelles (Néphelim)
Appeler l'objet lié	Magicien	Renommé	Appel des outils mystiques
Arbalétrier émérite	Rôdeur	Mécanique modifiée	–
Arme enchantée	Magicien	Renommé	Frappes enchantées
Arme pesante	Rôdeur	Renommé	Gardien initié
Arsenal aligné	Prêtre	Renommé	Arsenal sanctifié
Attaque en puissance	Guerrier	Renommé	Coup vicieux

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Attaque éclair	Guerrier	Renommé	Frappe éclair
Attaque réflexe	Guerrier	Renommé	Réflexes tactiques
Bénédictio empyréenne	Aasimar	Renommé	Supplique extraplanaire
Brume apaisante	Rôdeur	Fusionné	Gardien avancé
Carnage avec les armes orques	Orc	Fusionné	Familiarité avec les armes orques
Chance du chasseur	Rôdeur	Fusionné	Gardien avancé
Chaudron	Sorcier	Mécanique modifiée	–
Canalisation mutamagique	Prêtre	Renommé	Canalisation mutamagique
Connaissance céleste	Aasimar	Renommé	Connaissance des néphilims
Connaissance de la pierre	Nain	Renommé	Oeil du bâtisseur
Connaissance des armes naines	Nain	Fusionné	Familiarité avec les armes naines
Connaissance fiélonne	Tieffelin	Fusionné	Connaissance des néphilims
Convocation de céleste apparenté	Aasimar	Renommé	Convocation de néphilim apparenté
Convocation de fiélon apparenté	Tieffelin	Fusionné	Convocation de néphilim apparenté
Déplacement facilité en forêt	Druide	Renommé	Passage forestier
Dispense de composant matériel	Magicien	Supprimé	–
Efficacité des sorts accrue	Magicien	Renommé	Magie imparable
Élégance avec les armes elfiques	Elfe	Fusionné	Familiarité avec les armes elfiques
Empathie verdoyante	Druid	Renommé	Empathie avec les plantes
Empathie sauvage	Rôdeur	Renommé	Empathie animale (Rôdeur)
Ennemi juré	Rôdeur	Renommé	Proie favorite

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Expertise avec les armes elfiques	Elfe	Supprimé	–
Expertise avec les armes gnomes	Gnome	Supprimé	–
Expertise avec les armes gobeline	Gobelin	Supprimé	–
Expertise avec les armes halfeline	Halfelin	Supprimé	–
Expertise avec les armes naines	Nain	Supprimé	–
Expertise non conventionnelle	Humain	Supprimé	–
Expertise avec les armes orques	Orc	Supprimé	–
Forme du fiélon	Tieffelin	Renommé	Manifestation bestiale
Frappe entraînante	Guerrier	Renommé	Repositionnement consécutif
Frénésie avec les armes gobelines	Gobelin	Fusionné	Familiarité avec les armes gobelines
Imprégnation nécrotique	Prêtre	Fusionné	Imprégnation divine
Imprégnation radiante	Prêtre	Renommé	Imprégnation divine
Imprécation malveillante	Tieffelin	Fusionné	Supplique extraplanaire
Innovation avec les armes gnomes	Gnome	Fusionné	Familiarité avec les armes gnomes
Inspiration défensive	Barde	Renommé	Hymne de ralliement
Inspiration héroïque	Barde	Renommé	Composition fortissimo
Inspiration talentueuse	Barde	Renommé	Prélude inspirant
Inspiration vigoureuse	Barde	Renommé	Hymne à la vigueur
Ki sacré	Moine	Supprimé	–
Lien à la source	Conjurateur	Supprimé	–
Magie des anges	Aasimar	Renommé	Magie céleste

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Magie des archons	Aasimar	Fusionné	Magie céleste
Magie des azatas	Aasimar	Fusionné	Magie céleste
Magie des daémons	Tieffelin	Renommé	Magie fiélonne
Magie démoniaque	Tieffelin	Fusionné	Magie fiélonne
Magie diabolique	Tieffelin	Fusionné	Magie fiélonne
Main de l'apprenti	Magicien	Supprimé	–
Maître des postures (Guerrier)	Guerrier	Renommé	Posture initiale
Mille visages	Druide	Renommé	Forme anthropomorphique
Morphologie sauvage	Druide	Renommé	Forme indomptée
Ongles surnaturels	Sorcier	Renommé	Arsenal du sorcier
Opportuniste	Archétype Guerrier	Renommé	Cogneur réactif
Orateur des terriers	Gnome	Renommé	Orateur animalier
Parole céleste	Aasimar	Renommé	Déclaration du divin
Parole fiélonne	Tieffelin	Fusionné	Déclaration du divin
Pilosité vivante	Sorcier	Fusionné	Arsenal du sorcier
Pistage éphémère	Rôdeur	Renommé	Maître gardien
Pitié de l'aasimar	Aasimar	Renommé	Compassion céleste
Polyvalence universelle	Magicien	Supprimé	–
Porte du fiélon	Tieffelin	Renommé	Échappée subite
Porteur de marque	Orc	Mécanique modifiée	–
Potions temporaires	Sorcier	Fusionné	Chaudron

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Prodige du grimoire	Magicien	Mécanique modifiée	–
Prolongement de l'arsenal aligné	Prêtre	Renommé	Arsenal sanctifié durable
Punition sacrée	Prêtre	Renommé	Punition divine
Renversement	Guerrier	Renommé	Plaquer au sol
Renversement amélioré	Guerrier	Renommé	Plaquer au sol amélioré
Renvoi des morts-vivants	Prêtre	Renommé	Terroriser les morts-vivants
Représentation inspirante	Archétype de barde	Renommé	Représentation emblématique
Résistance céleste	Aasimar	Renommé	Résistance du néphilim
Résistance fiélonne	Tieffelin	Fusionné	Résistance du néphilim
Roncier du rôdeur	Rôdeur	Fusionné	Maître gardien
Rune de garde	Archétype	Supprimé	–
Ruse avec les armes halfeline	Halfelin	Fusionné	Familiarité avec les armes halfelines
Science de la furtivité	Roublard	Renommé	Adepté de la furtivité
Secours canalisé	Prêtre	Renommé	Canalisation restauratrice
Sens du devin	Magicien	Renommé	Détection magique affûtée
Soif de vengeance	Nain	Renommé	Stratégie de la montagne
Sort d'école perfectionné	Magicien	Mécanique modifiée	–
Sorts de la seconde chance	Magicien	Renommé	Réflexion faite
Sort dissimulé	Magicien	Fusionné	Sort caché
Source du domaine	Prêtre	Supprimé	–
Source du gardien	Rôdeur	Supprimé	–

Nom de l'objet	Trait principal	Statut	Nouveau nom
Source du maléfice	Sorcier	Supprimé	–
Source du lignage	Ensorcelleur	Supprimé	–
Source du lignage	Mage	Supprimé	–
Source la plus profonde	Psychique	Supprimé	–
Source méditative	Moine	Supprimé	–
Source primordiale	Druide	Supprimé	–
Tir à bout portant	Guerrier	Renommé	Posture de tir à bout portant
Trait animal	Rôdeur	Fusionné	Gardien avancé
Transposition de terrain	Rôdeur	Fusionné	Gardien sans égal
Vile profanation	Prêtre	Fusionné	Punition divine
Virtuose des parchemins	Magicien	Renommé	Adeptes des parchemins
Vision du chasseur	Rôdeur	Renommé	Gardien sans égal
Vision fiélonne	Tieffelin	Fusionné	Yeux de néphilim
Yeux célestes	Aasimar	Renommé	Yeux du néphilim

SORTS

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Ambition aveugle	Renommé	Ambition enflammée
Âme prisonnière	Renommé	Appropriation de l'âme
Allié planaire	Renommé	Serviteur planaire
Ancre dimensionnelle	Renommé	Bride planaire
Animation des morts	Renommé	Convocation de mort-vivant

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Antidétection	Renommé	Voile de confidentialité
Apaisement des émotions	Renommé	Apaisement
Arme magique	Renommé	Arme runique
Armes perturbatrices	Renommé	Infusion de vitalité
Armure de mage	Renommé	Armure mystique
Arrêt du temps	Renommé	Figier le temps
Assistance divine	Renommé	Assistance surnaturelle
Aura magique	Renommé	Magie déguisée
Avalanche d'art	Renommé	Avalanche créative
Baie nourricière	Renommé	Corne d'abondance
Bagou	Renommé	Paroles mielleuses
Bouche magique	Renommé	Message implanté
Brume de dissimulation	Renommé	Brume
Cacophonie	Renommé	Explosion de son
Changement de forme	Renommé	Métamorphose
Chair en pierre	Renommé	Pétrifier
Champ protecteur	Renommé	Champs de protection
Changement de plan	Renommé	Téléportation interplanétaire
Clignotement	Renommé	Oscillation
Colère abyssale	Renommé	Colère chthonienne
Communication avec les pierres	Renommé	Discuter avec les pierres
Communion avec la nature	Fusionné	Communion

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Compréhension des langues	Renommé	Traduction
Connaissance des légendes	Renommé	Mémoires collectives
Contact glacial	Renommé	Distorsion du vide
Contact vampirique	Renommé	Festin vampirique
Contrat planaire	Renommé	Cercle de négociation
Convocation améliorée	Renommé	Convocation fortifiée
Couleurs dansantes	Renommé	Couleurs vertigineuses
Coup au but	Renommé	Coup assuré
Coursier fantôme	Renommé	Monture merveilleuse
Débilité	Renommé	Écervelé
Dédale	Renommé	Dilemme
Détection de l'invisibilité	Renommé	Discerner l'invisible
Délivrance de la peur	Renommé	Clarté d'esprit
Délivrance de la paralysie	Renommé	Remise sur pied
Délivrance des maladies	Renommé	Affliction purifiée
Délivrance des malédictions	Renommé	Affliction purifiée
Désespoir foudroyant	Renommé	Vague de désespoir
Destruction de mort-vivant	Renommé	Déchaînement de vitalité
Doigt de mort	Renommé	Exécution
Don des langues	Renommé	Langage universel
Endurance aux éléments	Renommé	Endurance environnementale
Enchevêtrement	Renommé	Flore enchevêtrante

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Entrave	Renommé	Liane gênante
Esprit impénétrable	Renommé	Esprit dissimulé
Feuille morte	Renommé	Atterrissage en douceur
Flamme continue	Renommé	Lumière continue
Flétrissure	Renommé	Dessécher
Forme gazeuse	Renommé	Forme vaporeuse
Forme parfaite	Renommé	Corps parfait
Fou rire	Renommé	Accès de rigolade
Fusion dans la pierre	Renommé	Uni à la pierre
Générosité naturelle	Renommé	Générosité de la nature
Globe d'invulnérabilité	Renommé	Globe de dissipation
Glyphe de garde	Renommé	Rune piégée
Idiotie	Renommé	Abrutir
Inspiration défensive	Renommé	Hymne de ralliement
Inspiration héroïque	Renommé	Composition fortissimo
Inspiration talentueuse	Renommé	Prélude inspirant
Inspiration vaillante	Renommé	Hymne de courage
Liberté de mouvement	Renommé	Mouvement sans entrave
Localisation suprême	Renommé	Déterminer la position
Longue foulée	Renommé	Vent arrière
Lumière brûlante	Renommé	Lumière sainte
Lumière	Fusionné	Lumière

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Luminosité positive	Renommé	Luminosité vitale
Main spectrale	Renommé	Porteur fantomatique
Mains brûlantes	Renommé	Cracher du feu
Manoir somptueux	Renommé	Palais planaïre
Métamorphose funeste	Renommé	Métamorphose maudite
Métamorphose sauvage	Renommé	Transformation indomptée
Manipulation à distance	Renommé	Manipulation télékinésique
Modification de mémoire	Renommé	Réécriture de la mémoire
Morphologie d'arbre	Renommé	Uni aux plantes
Morsure magique	Renommé	Corps runique
Mot de vérité	Renommé	Discours de vérité
Motif hypnotique	Renommé	Hypnotiser
Nuage mortel	Renommé	Nuage toxique
Nuée de météores	Renommé	Chute d'étoiles
Neutralisation du poison	Renommé	Affliction purifiée
Oeil indiscret	Renommé	Œil éclaireur
Oeil vigilant	Renommé	Rune d'observation
Pacte abyssal	Renommé	Pacte chthonien
Pattes d'araignées	Renommé	Adhérence du gecko
Peau d'écorce	Renommé	Résilience du chêne
Peau de pierre	Renommé	Résilience du rocher
Peste abyssale	Renommé	Peste chthonienne

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Paroles charmeuses	Renommé	Poussée charmeuse
Passe-muraille	Renommé	Passage magique
Passage sans trace	Renommé	Traces évanescentes
Plainte d'outre-tombe	Renommé	Plainte des damnés
Porte dimensionnelle	Renommé	Translocation
Pouls de la ville	Renommé	Pouls de la civilisation
Poussière scintillante	Fusionné	Lumière révélatrice
Préservation des morts	Renommé	Reposer en paix
Projectile magique	Renommé	Salve de force
Protection d'autrui	Renommé	Partage de vie
Purifier la nourriture et la boisson	Renommé	Cuisine purifiée
Rayon affaiblissant	Renommé	Affaiblissement
Rayon ardent	Renommé	Trait flamboyant
Repérage	Renommé	Connaître le chemin
Restaurer les sens	Renommé	Corps assaini
Rétrécir	Renommé	Rétrécissement
Sanctuaire secret	Renommé	Bulle paisible
Serviteur invisible	Renommé	Sbire fantasmagorique
Simulacre de vie	Renommé	Fausse vitalité
Sphère enflammée	Renommé	Flamme flottante
Traversée des ombres	Renommé	Voyage ombral
Terrain hallucinatoire	Renommé	Mirage

Nom du sort	Statut	Nouveau nom
Vision lucide	Renommé	Vision véritable
Verrou dimensionnel	Renommé	Sceau planaire
Voile	Fusionné	Déguisement illusoire
Voyage par les arbres	Renommé	Chemin de la nature
Voyage venteux	Renommé	Migration
Zone de vérité	Renommé	Cercle de vérité

ÉQUIPEMENT

La plupart des changements dans l'équipement correspondent à des changements de dénomination. Les seuls objets qui ont été supprimés sont les ampoules d'alignement, puisqu'elles ne sont plus compatibles avec la suppression de l'alignement des règles du jeu.

Ancien nom	Nouveau nom
Allume feu	Allumette
Anneau de résistance aux énergies	Charme de résistance aux énergies
Baguette de projectiles multiples	Baguette de tempête d'éclats
Balai volant	Balai aérien
Bâton de nécromancie	Bâton de la mort
Bâton éclairant	Tige brillante
Bâton fumigène	Boule de fumée
Bottes ailées	Sandales ailées
Bottes de rapidité	Bottes de propulsion
Chasuble de druide	Manteau vivant
Corne de brume	Pochette de nuage

Ancien nom	Nouveau nom
Couvre-chef de déguisement	Foulard de mascarade
Dague venimeuse	Dague serpent
Épée ardente	Lame brûlante
Fers à cheval de vitesse	Fers à cheval d'alacrité
Gants de rangement	Ceinture de récupération
Griffe d'hibours	Griffe de prédateur
Houx et gui	Symbole primordial
Javeline de foudre	Trident de foudre
Lunettes de nyctalope	Lunettes d'obsidienne
Lustrargent	Apprêt d'argent
Kit de réparation	Matériel de réparation
Kit de réparation superbe	Matériel de réparation superbe
Outils d'artisan	Matériel d'artisan
Outils d'artisan de précision	Matériel d'artisan de précision
Outils de guérisseur	Matériel de guérisseur
Outils de guérisseur étendus	Matériel de guérisseur étendue
Outils de voleur	Matériel de voleur
Outils de voleur d'infiltration	Matériel de voleur d'infiltration
Outils de voleur dissimulable	Matériel de voleur dissimulable
Pierre d'éternité (fuseau translucide)	Pierre d'éternité nourricière
Pierre d'éternité (gris terne)	Pierre d'éternité brûlée

Ancien nom	Nouveau nom
Pierre d'éternité (prisme orange)	Pierre d'éternité amplificatrice
Pierre d'éternité (sphère tourmaline)	Pierre d'éternité retardatrice
Plume magique (coffre, échelle, bateau cygne)	Figurines merveilleuses (Coffre, échelle, Bateau)
Potion de peau d'écorce	Potion du chêne
Potion de souffle du dragon (variable)	Potion de souffle d'énergie (variable)
Protège-bras d'armure	Bandes de force
Sac sans fond	Sac spacieux
Sacoche immobilisante	Bombe collante
Torche éternelle	Cristal de lumière éternelle
Yeux d'aigle	Yeux du chat