

Errata - Manuel des Joueurs

Version 2.03, par Olivier Fanton

© 2002 Spellbooks

Cette version contient toutes les modifications apportés au *Manuel des Joueurs* pour son édition révisée.

■ Page 2

CRÉDITS

Ajouter "Conception Additionnelle - Richard Baker".

Ajouter "Relecture - Julia Martin et John Rateliff".

Ajouter "Assistés de - David Noonan, Jeff Quick et Penny Williams".

Ajouter "Responsable de l'édition - Kim Mohan".

Ajouter "Direction du projet - Larry Weiner et Josh Fischer".

Ajouter "Directeur Artistique - Dawn Murin".

Ajouter "Typographie - Nancy Walker".

AUTRES COLLABORATEURS

Le nom de **Jeff Grubb** ne doit pas être coupé par un retour à la ligne.

Sean K Reynolds s'écrit sans point derrière le K.

■ Page 3

TABLE DES MATIÈRES

Remplacer "création de personnage ... 4" par "Résumé de la création de personnage ... 4".

Remplacer "Table 3-2: expérience liés au niveau ... 22" par "Table 3-2: expérience et avantages liés au niveau ... 22".

Remplacer "Table 8-1: actions de base en combat ... 122" par "Table 8-1: actions de base ... 122".

Remplacer "Table 8-15: points de résistance d'objets ... 136" par "Table 8-15: solidité et points de résistance d'objets ... 136".

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

FEUILLE DE PERSO

Intervient les 6 et les 7.

Voir aussi les remarques sur la feuille de perso, à la fin du document.

■ Page 4

1. LES CARACTÉRISTIQUES

Changer le titre pour "**LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES**".

§1

Remplacer "Déterminez les six caractéristiques de votre personnage." par "Déterminez les six valeurs des caractéristiques de votre personnage."

5. NOTEZ LES APTITUDES ...

§1

Remplacer "... Maîtrise des armes exotiques ..." par "... Maniement des armes exotiques ..."

■ Page 5

6. CHOISISSEZ LES COMPÉTENCES

§1

Remplacer "..., dépendant de sa classe et de sa valeur d'Intelligence, qu'il peut utiliser pour acquérir des compétences. Celles-ci s'accompagnent d'un degré de maîtrise, et chaque point supplémentaire alloué à ce dernier se traduit ..." par "..., dépendant de sa classe et de son modificateur d'Intelligence, qui lui permettent d'acquérir ou de développer son degré de maîtrise dans ses compétences. Chaque degré de maîtrise dans une compétence se traduit ...".

§2

Remplacer "Les compétences de classes sont intégrées à la description ..." par "La liste des compétences de classes est intégrée à la description ...".

§3

Remplacer "... à chacune, c'est le cas des exemples de personnages" par "... à chacune, comme cela a été fait pour les exemples de personnages".

8. CONSULTEZ LE CHAPITRE 6

Changer le titre pour "8. Étudiez le corps et l'âme (chapitre 6)".

9. CHOISISSEZ L'ÉQUIPEMENT

Remplacer "... proposé dans le ou les exemples de personnages, déterminez ..." par "... proposé dans l'exemple de personnage, déterminez ...".

10. NOTEZ VOS CARACTÉRISTIQUES ...

§1

Remplacer "Commencez par indiquer sur votre feuille le bonus de base à l'attaque et les jets de sauvegarde de base correspondant à la classe de votre personnage. Pour obtenir son bonus (ou malus) exact, additionnez ses divers modificateurs. Faites de même pour chacune de ses armes et de ses compétences, puis pour l'initiative." par "Commencez par indiquer sur votre feuille le bonus de base à l'attaque et les bonus de base aux jets de sauvegarde correspondant à la classe de votre personnage. Calculez le modificateur total (qui peut être un malus !) pour chaque jet de sauvegarde, pour les jets d'attaque au corps à corps et à distance, pour les jets d'attaque et de dégâts de chacune de ses armes, pour chaque compétence, et enfin pour l'initiative".

§3

Remplacer "Ajoutez à ce chiffre le modificateur de Constitution de votre personnage." par " Appliquez à ce chiffre le modificateur de Constitution de votre personnage."

INTRODUCTION

■ Page 6

10^E PUCE

Remplacer "Affronter des morts-vivants capables de voler son énergie vitale [...]" par "Affronter des morts-vivants capables de voler l'énergie vitale [...]".

DE QUOI AVEZ VOUS BESOIN ?

2^E PUCE

Remplacer "Une feuille de personnage" par "Une copie de la feuille de personnage".

4^E PUCE

Remplacer "... quatre dés à six faces ..." par "... au moins quatre dés à six faces ...".

LES DÉS

§4 (1D8+2)

Remplacer "... par un personnage bénéficiant d'un bonus de +2 en Force." par "... par un personnage bénéficiant d'un bonus de Force de +2."

LES CARACTÉRISTIQUES

■ Page 7

§2

Remplacer "... et vous appliquez les modifications dictées par la classe de votre personnage." par "... et vous appliquez les modifications dictées par la race de votre personnage."

LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

§2

Ajouter en fin "... (un PJ moyen est au dessus de la moyenne)."

■ Page 8

LES CARACTÉRISTIQUES

§2

Ajouter à la fin "..., et sera globalement au dessus de la moyenne."

FORCE

2^E PUCE

Remplacer "... (*Exception*: les attaques portées avec la seconde main ne bénéficient que ...) par "... (*Exception*: les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que ..."

TABLE 1-2

Remplacer "Petit élémentaire de terre " par "Petit élémentaire de la Terre".

DEXTÉRITÉ

§1

Remplacer "ne portent qu'une armure légère (les barbares ..." par "ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares ..."

1^E PUCE

Remplacer "Aux attaques à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs et des arbalètes, mais aussi des hachettes et d'autres armes de jet." par "Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes, et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles."

■ Page 9

TABLE 1-3

Remplacer "Ancien élémentaire de l'air" par " Seigneur élémentaire de l'air".

TABLE 1-4

Retirer la ligne "Elfe gris ... 6-7... -2".

Remplacer "Cheval ... 18-19 ... +4" par " Manticore ... 18-19 ... +4".

Remplacer "Tarrasque " par " Tarasque".

TABLE 1-5

Remplacer "Chasseur invisible" par " Traqueur invisible".

SAGESSE

§4

Remplacer "..., Psychologie, Sens de la nature, Sens de l'orientation, compétences ..." par "..., Psychologie, Sens de l'orientation, Sens de la nature, compétences ...".

§5

Remplacer "Prêtres, druides, paladins et rôdeurs gagnent ..." par " Druides, paladins, prêtres et rôdeurs gagnent ...".

CHARISME

■ Page 10

TABLE 1-7

Remplacer "Araignée " par "Araignée monstrueuse".

Remplacer "Dretch (démon) " par " Lémure (diable)".

Remplacer "Grand barghest " par " Barghest noble"

ÉVOLUTION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

2^E PUCE

Remplacer "tandis que *force* l'augmente" par "tandis que *force de taureau* l'augmente".

5^E PUCE

Remplacer "... occasionner une perte temporaire de points de caractéristique." par "... occasionner un affaiblissement temporaire de points de caractéristique."

6^E PUCE

Remplacer "... morts-vivants peuvent affaiblir des valeurs de caractéristique de façon permanente." par "... morts-vivants infligent une diminution permanente des valeurs de caractéristique."

§2

Remplacer "Venant d'atteindre le niveau 4, elle tire immédiatement profit des avantages de son augmentation d'intelligence, ce qui signifie qu'elle peut utiliser les 5 points dont elle dispose pour choisir de nouvelles compétences. Par contre, elle ne gagne ..." par "Ayant fait son apprentissage avec son ancienne Intelligence, elle ne profite pas immédiatement de cette augmentation de points de compétence, mais ce sera le cas lorsqu'elle atteindra le niveau 5. De même, elle ne gagne ...".

ENCART

Ajouter le point final à la dernière phrase du dernier paragraphe.

LES RACES

■ Page 11

MODIFICATION DES CARACTÉRISTIQUES

§1

Mettre "*Exception*:" en italique.

CLASSE DE PRÉDILECTION

Remplacer "ne subit jamais de malus de PX dans sa classe de prédilection" par "ne subit jamais de malus de PX à cause de sa classe de prédilection".

■ Page 12

LANGUES DE CLASSE

Remplacer "*Druide*: langue des druides, sylvestre" par "*Druide*: sylvestre".

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES HUMAINS

2^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.".

■ Page 14

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES DEMI-ELFES

2^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.".

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "bonus racial de +2 au jet de sauvegarde.." par "bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde..".

■ Page 15

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES DEMI-ORCS

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.".

4^{ÈME} PUCE

Remplacer "Orques et demi-orques voient à 20 mètres ..." par "Orques et demi-orques voient à 18 mètres ...".

6^{ÈME} PUCE

Remplacer "Supplémentaires: draconien, géant, gnoll, goblin et infernal." par "Supplémentaires: abyssal, draconien, géant, gnoll et goblin.".

■ Page 17

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES ELFES

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 10 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 9 mètres.".

4^{ÈME} PUCE

Mettre "*sommeil*" en italique.

Remplacer "bonus racial de +2 au jet de sauvegarde.." par "bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde..".

6^{ÈME} PUCE

Remplacer "Maniement automatique de l'épée longue ; maniement de ..." par "Formation au maniement de l'épée longue ou de la rapière et au maniement de ...".

GNOMES

Ajouter le paragraphe suivant, avant Relations avec les autres races : "Description. Les gnomes font entre 90 centimètres et 1 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 21 kilos. Leur peau peut être très bronzée ou prendre la couleur de l'écorce, leur chevelure est blonde et leurs yeux présentent tous les dégradés de bleu. Les hommes se laissent couramment pousser la barbe, qu'ils portent courte et taillée avec soin. Les gnomes s'habillent généralement de cuir ou de couleurs brunes rappelant la terre, et il n'est pas rare qu'ils ornent leurs vêtements de bijoux ou de broderies décoratives. Ils deviennent adultes aux environs de 40 ans et ont une espérance de vie de 350 ans, même si certains atteignent presque les 500 ans."

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES GNOMES

2^{ÈME} PUCE

Remplacer "un bonus de +1 au jet d'attaque" par "un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque".

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6,50 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6 mètres.".

■ Page 18

1^{ÈRE} PUCE

Remplacer "Bonus racial de +2 au jet de sauvegarde ..." par "Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde ...".

2^{ÈME} PUCE

Remplacer "Bonus racial de +1 au jet d'attaque ..." par "Bonus racial de +1 aux jets d'attaque ...".

6^{ÈME} PUCE

Remplacer "Supplémentaires: draconien, elfique, géant, ..." par "Supplémentaires: draconien, elfe, géant, ...".

ENCART: PERSONNAGES DE PETITES TAILLES

§1

Remplacer "... à la CA, d'un autre (également de +1) au jet d'attaque et d'un troisième (de +4) aux jets de Discrétion. Le bonus au jet d'attaque ..." par "... à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux jets de Discrétion. Le bonus aux jets d'attaque ...".

§2

Remplacer "Les personnages de petite taille ne peuvent ..." par "Les personnages de taille P ne peuvent ...".

Remplacer "... les individus de taille moyenne (voir ...)" par "... les individus de taille M (voir ...)".

§4

Remplacer "Les personnages de petite taille ne peuvent ..." par "Les personnages de taille P ne peuvent ...".

Remplacer "... les personnages de taille moyenne." par "... les personnages de taille M."

■ Page 19

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES HALFELINS

2^{ÈME} PUCE

Remplacer "un bonus de +1 au jet d'attaque" par "un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque".

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6,50 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6 mètres."

4^{ÈME} PUCE

Remplacer "Les halfelins sont musclés et ..." par "Les halfelins sont athlétiques et ...". Ils sont musclés avec -2 en force ?

7^{ÈME} PUCE

Remplacer "Bonus racial de +1 au jet d'attaque avec ..." par "Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec ...".

■ Page 20

CARACTÉRISTIQUES RACIALES DES NAINS

3^{ÈME} PUCE

Remplacer "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6,50 mètres." par "Leur vitesse de déplacement de base est égale à 6 mètres."

4^{ÈME} PUCE

Remplacer "Les nains voient à 20 mètres." par "Les nains voient à 18 mètres."

8^{ÈME} PUCE

Remplacer "Bonus racial au jet d'attaque contre les kobolds et les goblinoides ..." par "Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les goblinoides ...".

LES CLASSES

■ Page 21

PERSONNAGE MULTICLASSÉ

Remplacer "Par contre cette diversification se fait au détriment de leur première classe, laquelle ne peut bénéficier des points d'expérience gagnés." par "Par contre cette diversification se fait au détriment de leur première classe, dont la progression est interrompue."

■ Page 22

BONUS DE BASE AUX JETS DE SAUVEGARDE

Remplacer "Dans le cas d'un personnage multiclassé, on ajoute le bonus de base de chaque classe dans les trois catégories (Réflexes, Vigueur, Volonté)." par "Dans le cas d'un personnage multiclassé, le bonus de base total dans

chaque catégorie est la somme du bonus de base de chaque classe."

BONUS DE BASE AU JET D'ATTAQUE

Remplacer "Par exemple, Lidda roublarde halfeline, dispose d'un bonus de base à l'attaque égal à +2 quand elle arrive au niveau 3. Avec une arme de lancer, elle y ajoute son bonus de Dextérité (+3) et son bonus racial (+1) pour un total de +6. Même si ce +6 devrait logiquement s'accompagner d'une attaque complémentaire à +1, le fait d'augmenter le bonus de base à l'aide d'un ou plusieurs modificateurs dus à la race, à une caractéristique ou à une arme magique (ou de maître) ne donne jamais d'attaque additionnelle." par "Par exemple, Lidda roublarde halfeline de niveau 2, dispose d'un bonus de base à l'attaque égal à +1. Avec une arme de jet, elle y ajoute son bonus de Dextérité (+3), son bonus de taille (+1) et son bonus racial (+1) pour un total de +6. Même si un bonus de base à l'attaque de +6 s'accompagne d'une attaque complémentaire à +1, le fait d'augmenter le bonus au jet d'attaque à l'aide d'un ou plusieurs modificateurs dus à la race, à une caractéristique ou à une arme magique (ou de maître) ne donne jamais d'attaque additionnelle."

Remplacer "Un personnage multiclassé ajoute tous les bonus que lui offrent ses classes pour obtenir son bonus à l'attaque global." par "Un personnage multiclassé ajoute tous les bonus de base que lui offrent ses classes pour obtenir son bonus de base à l'attaque global."

TABLE 3-1: BONUS DE BASE ...

LIGNE D'EN-TÊTE

Remplacer "Bonus de base au jet de sauvegarde" par "Bonus de base aux jets de sauvegarde".

DEGRÉ DE MAÎTRISE MAX (CC)

Remplacer "... égal à son niveau +_3." par "... égal à son niveau +_3."

AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

Remplacer "..., il augmente de 1 point la valeur de caractéristique de son choix" par "..., il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix".

■ Page 23

NOMBRE DE SORTS QUOTIDIENS

§2

Remplacer "Un personnage peut toujours remplacer un sort par un autre de plus bas niveau (voir ...)" par "Un personnage peut toujours choisir d'utiliser un emplacement de sort pour un sort de plus bas niveau (voir ...)".

COMPÉTENCES DE CLASSES

§1

Remplacer "dépasser le niveau +_3" par "dépasser le niveau +_3".

§2

Remplacer "... répartir ses 20 points entre cinq compétences qu'elle porte ..." par "... répartir ses 20 points entre cinq compétences de classe qu'elle porte ...".

ARMES ET ARMURES

§1

Remplacer "Les armes que l'aventurier sait manier et les armures qu'il a été formé à porter." par "Les armes et armures que l'aventurier a été formé à manier et à porter."

Remplacer "Notez qu'un personnage peut apprendre à manier d'autres armes ou à utiliser d'autres armures pour peu qu'il choisisse les dons" par "Notez qu'un personnage peut se former au maniement d'autres armes ou au port d'autres armures pour peu qu'il choisisse les dons".

▪ Page 24

APTITUDES

§2

Remplacer "p122, et Utilisation de pouvoirs spéciaux , p126)." par "p122, et Utiliser un pouvoir spécial, p126).".

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le barbare sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il sait également manier le bouclier et est habitué à porter une armure légère ou intermédiaire." par "Le barbare est formé au maniement des armes courantes , des armes de guerre et des boucliers. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires."

▪ Page 25

DÉPLACEMENT ACCÉLÉRÉ

Remplacer "et qu'il ne porte pas d'armure ou que celle-ci se limite à une armure légère ou intermédiaire." par "et qu'il ne porte pas d'armure lourde."

Remplacer "... les humains ont une vitesse de déplacement de 10 mètres ; celle d'un barbare sera donc égale à 13 mètres. S'il exécute une action de double déplacement, il parcourt 26 mètres (au lieu de 20), et 52 lorsqu'il court (au lieu de 40). (Exception: si la vitesse de déplacement [...] après augmentation.)" par "... les humains ont une vitesse de déplacement de 9 mètres ; celle d'un barbare humain sera donc égale à 12 mètres. S'il exécute une action de double déplacement, il parcourt 24 mètres (au lieu de 18 m), et 48 mètres lorsqu'il court (au lieu de 36 m).".

▪ Page 26

ILLETTRISME

Remplacer "Ils peuvent apprendre, mais au prix de 2 points de compétence." par "Ils peuvent apprendre, au prix de 2 points de compétence, à lire toutes les langues qu'ils parlent."

ANCIENS BARBARES

Remplacer "... et est incapable de progresser en niveau." par "... et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare."

EXEMPLE DE BARBARES DEMI-ORC

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 13 m, ..." par "... vitesse de déplacement 12 m, ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

AUTRE EXEMPLE DE BARBARES (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m (nain ..." par "... vitesse de déplacement 9 m (nain ...".

AUTRE EXEMPLE DE BARBARES (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

▪ Page 27

COMPÉTENCES DE CLASSE

Remplacer "Langue (Int)" par "Langue (aucune)".

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le barde sait manier toutes les armes courantes, ainsi que l'une des armes de guerre suivantes, au choix: arc court (normal ou composite), arc long (normal ou composite), épée courte, épée longue, fouet, matraque ou rapière. Il sait également manier le bouclier et est habitué à porter une armure légère ou intermédiaire." par "Le barde est formé au maniement des armes courantes, des boucliers, et d'une des armes suivantes, au choix: arc court , arc court composite, arc long , arc long composite, épée courte, épée longue, fouet, matraque ou rapière. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires."

▪ Page 28

SORTS

Remplacer "Toutes ses incantations s'accompagnent ..." par " Tous les sorts de bardes s'accompagnent ...".

MUSIQUE DE BARDE

Remplacer "..., il peut encourager ses alliés, de jouer un contre-chant" par "..., il peut encourager ses alliés, jouer un contre-chant".

ENCOURAGEMENT

Remplacer "... il s'agit d'un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental]." par "... il s'agit d'un pouvoir surnaturel mental."

CONTRE-CHANT

Remplacer "... toute créature se trouvant à moins de 10 mètres ..." par "... toute créature se trouvant à 9 m ou moins ...".

Remplacer "si elle est prise pour cible par une attaque sonore " par "si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage ".

FASCINATION

§1

Remplacer "... qui doit se trouver à moins de 30 mètres de lui, ..." par "... qui doit se trouver à 27 mètres ou moins de lui, ...".

§2

Remplacer "... est un pouvoir magique affectant l'esprit [mental] et de type charme." par "... est un pouvoir magique mental de type charme."

INSPIRATION

Remplacer "... et se trouver à moins de 10 mètres ..." par "... et se trouver à 9 m ou moins ...".

Remplacer "... d'un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental]." par "... d'un pouvoir surnaturel mental."

Page 29

SUGGESTION

Remplacer "... une créature *fascinée*." par "... une créature *fascinée*". Mettre en italique.

Remplacer "... mais c'est le cas de la *fascination*." par "... mais c'est le cas de la *fascination*". Mettre en italique.

Remplacer "... un pouvoir magique affectant l'esprit [mental], de type charme." par "... un pouvoir magique mental de type charme."

INSPIRATION HÉROÏQUE

§1

Remplacer "... se trouver à moins de 10 mètres ..." par "... se trouver à 9 m ou moins ...".

§2

Remplacer "Le cas échéant, le bonus de Constitution du sujet ..." par "Le cas échéant, le modificateur de Constitution du sujet ...".

Remplacer "... un pouvoir surnaturel affectant l'esprit [mental] et de type enchantement." par "... un pouvoir surnaturel mental de type enchantement."

ANCIENS BARDES

§1

Remplacer "... ne peut plus gagner de niveaux mais conserve ..." par "... ne peut plus gagner de niveaux de barde mais conserve ...".

EXEMPLE DE BARDE DEMI-ELFE

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m, ..." par "... vitesse de déplacement 9 m, ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

AUTRE EXEMPLE DE BARDE (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m (nain ..." par "... vitesse de déplacement 6 m (nain ...".

AUTRE EXEMPLE DE BARDE (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

Page 30

TABLE 3-6 : DRUIDES

Modifier la table pour :

"Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
2	4	2	-	-	-
3	4	2	1	-	-
4	5	3	2	-	-

Page 31

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le druide manie les armes suivantes: [...] et serpe. Il peut porter une armure légère ou intermédiaire, à condition qu'elle ne soit pas métallique (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau, ou matelassée). De même, il sait manier le bouclier mais ne peut utiliser que ceux en bois." par "Le druide est formé au maniement des armes suivantes: [...] et serpe, et se refuse par conviction religieuse à en utiliser d'autres. Il est formé au port des armures légères ou intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau, ou matelassée). De même, il est formé au maniement des boucliers mais ne peut utiliser que ceux en bois."

SORTS BONS, MAUVAIS, LOYAUX ET CHAOTIQUES

Changer le titre en "Sorts du Bien, du Mal, de la Loi et du Chaos".

Remplacer "... un druide neutre bon ne peut jeter de sort mauvais. L'alignement éventuel d'un sort est indiqué à la première ligne de son descriptif." par "... un druide neutre bon ne peut jeter de sort du Mal. Le registre d'un sort, qui indique son alignement éventuel, est indiqué à la suite de l'école dans son descriptif."

FORME ANIMALE

§1

Remplacer "Dès le niveau 5, le druide acquiert, une fois par jour, la faculté de se transformer en animal de taille M ou ..." par "Dès le niveau 5, le druide acquiert le pouvoir magique de se transformer, une fois par jour, en animal de taille M ou ...".

Remplacer "le PJ peut se transformer en animal normal ou géant, mas pas en créature magique" par "le PJ peut se transformer en animal normal ou géant, mas pas en créature fantastique".

§2

Remplacer "Dès le niveau 15, il peut également prendre ..." par "Dès le niveau 12, il peut également prendre ...".

ANCIEN DRUIDES

Remplacer "Il ne peut continuer à gagner de l'expérience en tant que druide que s'il ..." par "Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il ...".

EXEMPLE DE DRUIDE DEMI-ELFE

ARMURE

Remplacer "armure de peau et bouclier en bois" par "armure de peau et écu en bois".

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

▪ Page 32

AUTRE EXEMPLE DE DRUIDE (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

AUTRE EXEMPLE DE DRUIDE (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

▪ Page 33

ARMES ET ARMURES

Remplacer "L'ensorceleur sait manier toutes les armes courantes. Par contre, il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure." par "L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement du bouclier, ni au port de l'armure".

SORTS

§1

Remplacer "Par exemple, un ensorceleur ayant découvert un parchemin ou un livre de sorts proposant un sort profane qu'il n'a pas sur la liste peut l'apprendre (à condition qu'il n'ait accès aux sorts de ce niveau)." par "Par exemple, un ensorceleur ayant découvert un parchemin ou un livre de sorts proposant un sort profane complètement nouveau peut l'apprendre à l'occasion d'un passage de niveau".

Remplacer "... des incantations moins connues." par "... des sorts originaux".

▪ Page 34

§0

Remplacer "... les quatre incantations du 1^{er} niveau auxquelles ..." par "... les quatre sorts du 1^{er} niveau auxquels...".

§1

Remplacer "Un ensorceleur peut transformer un sort de son choix en sort de niveau inférieur." par "Un ensorceleur peut utiliser un emplacement de sort pour lancer un sort de niveau inférieur".

Remplacer "Le sort résultant est lancé normalement, sans tenir compte de l'incantation sacrifiée pour l'obtenir." par "Le niveau du sort n'est pas modifié, quelque soit celui de l'emplacement effectivement utilisé".

§2

Remplacer "... un minimum de 10 + niveau de sort en Charisme ..." par "... un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme ...".

ENCART: LES FAMILIERS

CONDUIT

Remplacer "Le familier d'un ensorceleur de niveau 3 peut placer ..." par "Le familier peut placer ...".

COMMUNICATION AVEC LES ANIMAUX DE MÊME TYPE

Remplacer "les faucons et les chouettes" par "les faucons, les corbeaux et les chouettes".

▪ Page 35

EXEMPLE D'ENSORCELEUR HUMAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

AUTRE EXEMPLE D'ENSORCELEUR (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

AUTRE EXEMPLE D'ENSORCELEUR (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

▪ Page 36

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le guerrier sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il sait également manier le bouclier et est habitué à porter n'importe quelle armure(légère, intermédiaire ou lourde)." par "Le guerrier est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, et des boucliers. Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires ou lourdes)".

DONS SUPPLÉMENTAIRE

§1

Remplacer "... Ambidextrie, Arme de prédilection, Arme en main, ..." par "... Ambidextrie, Arme de prédilection (Spécialisation martiale*), Arme en main, ...".

Remplacer "... du critique*, Spécialisation martiale*, Tir ..." par "... du critique*, Tir ...".

SPÉCIALISATION MARTIALE

Remplacer "Il faut déjà avoir Botte secrète pour cette arme avant ..." par "Il faut déjà avoir Arme de prédilection pour cette arme avant ...".

Remplacer "... si la cible se trouve à moins de 10 mètres ; au-delà ..." par "... si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà ...".

EXEMPLE DE GUERRIER NAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

▪ Page 37

AUTRE EXEMPLE DE GUERRIER (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 au lieu de 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 au lieu de 4,50 m ...".

▪ Page 39

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le magicien sait manier l'arbalète (légère ou lourde), le bâton, la dague et le gourdin. Il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué au port de l'armure." par "Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement du bouclier, ni au port de l'armure."

SORTS

§2

Remplacer "... connaître (voir Ajout de formule au livre de sorts , page 155)" par "... connaître (voir Ajout de sorts au grimoire, page 155)".

LIVRE DE SORTS

Changer le titre en "Grimoire".

§1

Remplacer "Le magicien doit compulser son livre de sort chaque jour afin de préparer les incantations qu'il souhaite ..." par "Le magicien doit compulser son grimoire chaque jour afin de préparer les sorts qu'il souhaite ...".

Remplacer "... qui ne se trouve pas dans son livre de sort (exception ..." par "... qui ne se trouve pas dans son grimoire (exception ...".

Remplacer "... sa carrière avec un livre de sort contenant toutes les formules du niveau 0, plus trois du 1^{er} niveau, choisies par ..." par "... sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts du niveau 0, plus trois du 1^{er} niveau, choisis par ...".

Remplacer "..., il ajoute deux nouveaux sorts à son répertoire , ces sorts ..." par "..., il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire, ces sorts ...".

Remplacer "... d'ajouter deux formules du 3 niveau à son livre de sort." par "... d'ajouter deux sorts du 3 niveau à son grimoire."

Remplacer "... recopier des incantations trouvées dans le livre de sort d'un autre magicien (voir Ajout de formule au livre de sort , page 155)." par "... recopier des sorts trouvées dans le grimoire d'un autre magicien (voir Ajout de sorts au grimoire, page 155)".

▪ Page 40

MAÎTRISE DES SORTS (SUITE)

§0

Remplacer "... il peut choisir dans son livre de sort un nombre de ..." par "... il peut choisir dans son grimoire un nombre de ...".

Remplacer "... de consulter son livre de sort : il les connaît ..." par "... de consulter son grimoire: il les connaît ...".

Remplacer "... pour les avoir en tête." par "... pour les préparer."

EXEMPLE DE MAGICIEN ELFE

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

LIVRE DE SORT

Changer le titre en "Grimoire".

AUTRE EXEMPLE DE MAGICIEN (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

EXEMPLE D'ILLUSIONNISTE GNOME

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

LIVRE DE SORT

Changer le titre en "Grimoire".

▪ Page 41

TABLE 3-14

Remplacer 1 fois "6,50 m" par "6 m".

Remplacer 2 fois "8 m" par "7,50 m".

Remplacer 2 fois "11,50 m" par "10,50 m".

Remplacer 1 fois "13 m" par "12 m".

Remplacer 1 fois "14,50 m" par "13,50 m".

Remplacer 2 fois "17,50 m" par "16,50 m".

Remplacer 1 fois "20 m" par "18 m".

ARMES ET ARMURES

§3

Remplacer "Le moine sait manier les armes de paysan et celles dont l'apprentissage fait partie de son enseignement, c'est à dire : arbalète (légère ou lourde), ..." par "Le moine est formé au maniement des armes de paysan ou dont l'apprentissage fait partie de son enseignement, c'est à dire : arbalète (légère et lourde), ...".

§3

Remplacer "Le moine ne sait pas porter d'armure ou manier un bouclier , mais il sait" par "Le moine n'est formé ni au maniement du bouclier ni au port de l'armure, mais il sait".

Remplacer "Pour calculer sa CA, il ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à son modificateur de Dextérité (si son modificateur de Sagesse est un malus, n'en tenez pas compte). De plus, sa CA augmente avec son niveau. Ce bonus progressif et la prise en compte de la sagesse représentent ..." par " Il ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA, en plus de son modificateur de Dextérité. De plus, sa CA augmente avec son niveau (si la somme de ce modificateur plus celui de Sagesse est un malus, n'en tenez pas compte). Ces bonus représentent ...".

Remplacer "... (par contre, il perd ces deux bonus lorsqu'il est immobilisé)." par "... (par contre, il perd ces deux bonus lorsqu'il est incapable de se mouvoir).".

TABLE 3-13

Remplacer 2 fois "10 m" par "9 m".

Remplacer 3 fois "13 m" par "12 m".

Remplacer 3 fois "16 m" par "15 m".

Remplacer 3 fois "20 m" par "18 m".

Remplacer 3 fois "23 m" par "21 m".

Remplacer 3 fois "26 m" par "24 m".

Remplacer 3 fois "30 m" par "27 m".

Remplacer "chute ralentie (10 m)" par "chute ralentie (9 m)".

SOUS LA TABLE 3-13

Remplacer "(si son modificateur de Sagesse est un malus, n'en tenez pas compte)" par "(si la somme de ce modificateur plus celui de Sagesse est un malus, n'en tenez pas compte)".

▪ Page 42

§1

Remplacer "... ; il n'a pas de main directrice et de seconde main quand il se bat à mains nues." par "... ; la notion de main directrice ou d'attaque secondaire pas n'a pas de sens quand il se bat à mains nues."

DÉLUGE DE COUP

Remplacer "Quoi qu'il en soit, les dégâts restent les mêmes , que le personnage" par "Quoi qu'il en soit, son bonus de Force aux dégâts reste le même, que le personnage".

ATTAQUE ÉTOURDISSANTE

Remplacer "Un combattant étourdit perd son bonus de Dextérité à la CA, tandis ..." par "Un combattant étourdit lâche ce qu'il tient et perd son bonus de Dextérité à la CA, tandis ...".

Remplacer "Créatures artificielles ou intangibles, vases, plantes, morts-vivants et celles immunisés contre les coups critiques ne sont pas affectés par cette attaque , qui est considérée comme un pouvoir surnaturel." par "Créatures artificielles , vases, plantes, morts-vivants et celles intangibles ou immunisés contre les coups critiques ne sont pas affectés par cette attaque. L'attaque étourdisante est un pouvoir surnaturel."

▪ Page 43

PERFECTION DE L'ÊTRE

Remplacer "... de dégâts). Par contre, en tant qu'Extérieur, il devient vulnérable aux sorts qui repoussent les créatures enchantées, comme *protection contre la Loi*. À noter ..." par "... de dégâts). Par contre, en tant qu'Extérieur, il devient vulnérable aux effets et sorts qui ciblent ce type de créature. À noter ...".

ANCIENS MOINES

Remplacer "Un moine cessant d'être loyal ne peut plus gagner le moindre point d'expérience , ..." par "Un moine cessant d'être loyal ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, ...".

EXEMPLE DE MOINE HUMAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

AUTRE EXEMPLE DE MOINE (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

AUTRE EXEMPLE DE MOINE (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

▪ Page 44

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le paladin sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il sait également manier le bouclier et est habitué à porter n'importe quelle armure (légère, intermédiaire ou lourde)." par "Le paladin est formé au maniement des armes courantes , des armes de guerre, et des boucliers. Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires ou lourdes).".

AURA DE BRAVOURE

Remplacer "... de +4 au jet de sauvegarde contre tous les effets magiques qui pourrait les effrayer." par "... de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets magiques de terreur."

▪ Page 45

CHÂTIMENT DU MAL

Remplacer "... il ajoute son bonus de Charisme au résultat du jet d'attaque ..." par "... il ajoute son bonus de Charisme au jet d'attaque ...".

ENCART: LE DESTRIER DU PALADIN

DV SUP

Remplacer "Le bonus de Constitution est appliqué à tous, ..." par "Le modificateur de Constitution est appliqué à tous, ...".

▪ Page 46

SORTS

Remplacer "Pour pouvoir lancer le moindre sort, il doit ..." par "Pour pouvoir lancer un sort, il doit ...".

EXEMPLE DE PALADIN HUMAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

AUTRE EXEMPLE DE PALADIN (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

COMPÉTENCE

Remplacer "modificateur d'Int (humain uniquement)." par "modificateur d'Int."

AUTRE EXEMPLE DE PALADIN (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

■ Page 48

CARACTÉRISTIQUES

Remplacer "Le DD d'un sort de prêtre est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Charisme" par "Le DD d'un sort de prêtre est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse".

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le prêtre sait manier toutes les armes courantes, ainsi que le bouclier. Il est habitué à porter n'importe quelle armure (légère, intermédiaire ou lourde)." par "Le prêtre est formé au maniement des armes courantes, ainsi que des boucliers. Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires ou lourdes)."

SORTS

Remplacer "(voir page 163)" par "(voir page 165)".

Remplacer "(voir la Table 1-1 : modificateur de caractéristique ...)" par "(voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristique ...)".

■ Page 49

SORTS BONS, MAUVAIS, LOYAUX ET CHAOTIQUES

Changer le titre pour "Sorts du Bien, du Mal, de la Loi et du Chaos".

Remplacer "... un dieu bon ne peut jeter de sort mauvais. Le registre du sort (entre autre [Bien], [Chaos], [Loi], [Mal]...) est indiqué à la première ligne de son descriptif." par "... un dieu bon ne peut jeter de sort du Mal. Le registre du sort (entre autre Bien, Chaos, Loi ou Mal) est indiqué à la suite de l'école dans son descriptif."

EXEMPLE DE PRÊTRE HUMAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

EXEMPLE DE PRÊTRE NAIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

EXEMPLE DE PRÊTRE ELFE

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

■ Page 50

EXEMPLE DE PRÊTRE GNOME

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

EXEMPLE DE PRÊTRE DEMI-ELFE

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

EXEMPLE DE PRÊTRE DEMI-ORQUE

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

EXEMPLE DE PRÊTRE HALFELIN

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 5 m ..." par "... vitesse de déplacement 4,50 m ...".

■ Page 51

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Le rôdeur sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé à porter l'armure légère ou intermédiaire." par "Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers. Il est formé au port des armures légères et intermédiaires."

SORTS

Remplacer "Pour pouvoir lancer le moindre sort, il doit ..." par "Pour pouvoir lancer un sort, il doit ...".

ENNEMIS JURÉS

Remplacer "..., mais uniquement à moins de 10 mètres (au-delà ...)" par "..., mais uniquement à 9 mètres ou moins (au-delà ...)".

Remplacer "Exception : le bonus aux dégâts ..." par "Le bonus aux dégâts ...".

■ Page 52

TABLES 3-19 : ENNEMIS JURÉS

Ajouter la ligne suivante après "Humanoïdes" "Humanoïdes Monstrueux ... Minotaure"

EXEMPLE DE RÔDEUR DEMI-ELFE

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m ..." par "... vitesse de déplacement 9 m ...".

ARMES

Remplacer "... seul la moitié de ce dernier s'applique aux coups portés ..." par "... seul la moitié de ce dernier s'applique aux jets de dégâts des coups portés ...".

AUTRE EXEMPLE DE RÔDEUR (1)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

AUTRE EXEMPLE DE RÔDEUR (2)

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 6,50 m ..." par "... vitesse de déplacement 6 m ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

▪ Page 53

ARMES ET ARMURES

Remplacer "Il sait manier l'arbalète (légère ou de poing), l'arc court (normale ou composite), la dague (de n'importe quel type), le dard, l'épée courte, la masse d'arme légère et la matraque. S'il est de taille moyenne, il a également appris à se servir d'armes trop lourdes ou volumineuses pour un roublard de petite taille :...." par "Il est formé au maniement de l'arbalète (légère et de poing), l'arc court (normale et composite), la dague, le dard, l'épée courte, la masse d'arme légère et la matraque. S'il est de taille M, il est également formé au maniement d'armes trop lourdes ou volumineuses pour un roublard de taille P :....".

Remplacer "Il est habitué au port de l'armure légère mais ne sait pas manier le bouclier." par "Il est formé au port des armures légères mais pas au maniement du bouclier."

ATTAQUE SOURNOISE

§2

Remplacer "... si la cible se trouve à moins de 10 mètres ; au-delà ..." par "... si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà ...".

▪ Page 54

PIÈGES

§2

Remplacer "... pour désamorcer les pièges qu'il a repérés." par "... pour désamorcer les pièges magiques qu'il a repérés."

POUVOIRS SPÉCIAUX

"Don" ne devrait pas être classé alphabétiquement, mais à la fin de la liste.

EXEMPLE DE ROUBLARD HALFELIN (OU GNOME)

ARMURE

Remplacer "(+2 à la CA, pénalité d'armure -1, vitesse de déplacement 6,50 m, ..." par "(+2 à la CA, vitesse de déplacement 6 m, ...".

ARMES

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m, ..." par "arbalète légère [...] 24 m, ...".

▪ Page 55

AUTRE EXEMPLE DE ROUBLARD

ARMURE

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 m, ..." par "... vitesse de déplacement 9 m, ...".

ARMES

Remplacer "arc court [...] 20 m, ..." par "arc court [...] 18 m, ...".

COMMENT FONCTIONNE LE MULTICLASSAGE

Remplacer "(son attaque sournoise reste à +1d6, alors qu'elle serait passée à +2d6 au niveau 5)" par "(son attaque sournoise reste à +2d6, alors qu'elle serait passée à +3d6 au niveau 5)".

JETS DE SAUVEGARDE

Remplacer "On ajoute les bonus dus à toutes les classes pour obtenir le bonus total." par "On ajoute les bonus de base dus à toutes les classes pour obtenir le bonus de base total."

COMPÉTENCES

Remplacer "niveau +_3" par "niveau +_3".

▪ Page 56

§0

Remplacer "même si les roublards sont formés à porter l'armure légère, un ..." par "même si les roublards sont formés au port des armures légères, un ...".

L'AJOUT D'UNE DEUXIÈME CLASSE

§3

Remplacer "Voici les avantages que l'on perd en se multiclassant (par rapport à un PJ commençant sa carrière dans cette même classe) :" par "Voici les avantages réservés à un personnage débutant et que l'on obtient pas en se multiclassant :".

RACES ET POINTS D'EXPÉRIENCE POUR

PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Remplacer "D'un seul coup, il perd 20% de ses PX car ..." par "Du coup, il perd 20% de ses futurs PX car ...".

LES COMPÉTENCES

▪ Page 57

POINTS DE COMPÉTENCES

Remplacer "En début de carrière, c'est à dire au niveau 1, le personnage a droit à quatre fois ce chiffre (plus 4 points pour les humains, en plus de leur modificateur d'Intelligence)." par "En début de carrière, c'est à dire au niveau 1, le personnage a droit à quatre fois ce chiffre (plus 4 points pour les humains, en plus du total modifié par leur Intelligence. Ces points sont ajoutés sans être multipliés).".

UTILISATION DES COMPÉTENCES

§2

Remplacer "... leur duel de compétences ..." par "... un jet opposé de compétences ...".

§4

Remplacer "Le modificateur utilisé lors de jet de compétence est celui de la caractéristique correspondant le mieux à la compétence en question." par "Les jets de compétence utilisent le modificateur de la caractéristique associée à cette compétence."

LES COMPÉTENCES DE DEVY AU NIVEAU 1.

Remplacer "Ses 20 points lui permettrait donc, par exemple, de choisir cinq compétences différentes et de les monter au maximum ..." par "Ses 20 points lui permettrait donc, par exemple, de choisir cinq compétences de classe différentes et de les monter au maximum ...".

▪ Page 58

SES COMPÉTENCES AU NIVEAU 2.

Remplacer "Il décide d'attribuer 1 point à Représentation ([...]) afin de faire passer son degré de maîtrise à 5 (son modificateur de compétence devient donc +7). Il utilise les 4 points restant pour acquérir Détection au niveau 2 (cette compétence n'est pas associée à la classe des bardes, et chaque point ne lui permet donc d'acheter qu'un demi-point de maîtrise)" par "Il décide d'attribuer 1 point à Représentation ([...]) faisant passer son degré de maîtrise à 5 et son modificateur total à +7. Il choisit la balade comme nouveau genre de représentation. Son degré de maîtrise maximal est 5, il ne peut donc pas l'augmenter plus à ce niveau. Il utilise les 4 points restant pour acquérir un degré de maîtrise de 2 en Détection (cette compétence n'est pas associée à la classe des bardes, et chaque point n'augmente le degré de maîtrise que d'un demi)".

Remplacer "(Il pourrait se servir de Détection comme d'une compétence innée mais, dans ce cas, son bonus racial et son malus de Sagesse s'annuleraient, pour lui donner un modificateur total de +0)" par "(Il pouvait auparavant se servir de Détection comme d'une compétence innée mais sans degré de maîtrise, son bonus racial et son malus de Sagesse lui donnaient un modificateur total de +0)".

JET CONTRE UN DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

Remplacer "... dur à impressionner et qu'un 20 sera nécessaire." par "... dur à impressionner et fixe le DD à 20."

▪ Page 59

COMPÉTENCES À PLUS HAUT NIVEAU

§4

Remplacer "Si vous choisissez une nouvelle compétence, vous pouvez lui attribuer un degré de maîtrise égal au niveau de votre personnage + 3 (à condition)" par "Si vous choisissez une nouvelle compétence, vous pouvez lui attribuer autant de points de compétences que le niveau de votre personnage + 3 (à condition)".

TABLE 4-2 : COMPÉTENCE

Échanger les lignes 'profession' et 'premiers secours'.

▪ Page 60

NOUVELLES TENTATIVES

§5

Remplacer "(voir Utilisation des compétences sans jet de dé, page suivante)" par "(voir Utilisation de compétences sans jet de dé, page suivante)".

JET DE COMPÉTENCE INNÉE

§1

Remplacer "En règle générale, il faut effectuer un jet de compétence même quand ..." par "En règle générale, on peut effectuer un jet de compétence même quand ...".

CONDITIONS FAVORABLES OU DÉFAVORABLES

J^{ÈRE} PUCE

Remplacer "En accordant un bonus de +2 pour représenter des conditions ..." par "En accordant un bonus de circonstances de +2 pour représenter des conditions ...".

▪ Page 61

J^{ÈRE} PUCE

Remplacer "En imposant un malus de -2 reflétant des difficultés ..." par "En imposant un malus de circonstances de -2 reflétant des difficultés ...".

TEMPS D'UTILISATION DES COMPÉTENCES

Remplacer "(voir Types d'actions, page 121)" par "(voir Les différents types d'actions, page 121)".

UTILISATION DE COMPÉTENCE SANS JET DE DÉ

§2

Remplacer ", ce qui revient à un succès automatique pour la plupart des tâches." par ", ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées."

§6

Remplacer "... compétences innées (comme par exemple faire un bond, mais pas dresser un animal)" par "... compétences innées simples (comme par exemple faire un bond, mais pas se déguiser)".

▪ Page 62

COOPÉRATION

Remplacer "(il est impossible de ""faire 10" ou "20" à ce jet)" par "(il est impossible de "faire 10" à ce jet)".

LA SYNERGIE

Remplacer "... dans une compétence confère un bonus de +2 aux jets de compétences liées ..." par "... dans une compétence confère un bonus de synergie de +2 aux jets de compétences liées ...".

JETS DE CARACTÉRISTIQUES

La table 4-4 devrait être juste avant la section Enfoncer les portes.

FORMATION (DANS : NOM DE LA COMPÉTENCE ...)

Remplacer "Si cette entrée est prévue dans l'en-tête, seuls ..." par "Si cette entrée est incluse dans l'en-tête, seuls ...".

ACROBATIES

§1

Remplacer "et autres sauts de mains." par "et autres cabrioles."

Remplacer "(voir Soulever et tirer , page 142)" par "(voir Table 9-2 : effets de la charge, page 142)".

▪ Page 63

TABLE (DANS : ACROBATIES)

LIGNE 2

Remplacer "... sur 6,50 m (dans le cadre d'une action de déplacement normale) ..." par "... sur 6 m (pendant un déplacement normal) ...".

LIGNE 3

Remplacer "... sur 6,50 m (dans le cadre d'une action de déplacement normale) ..." par "... sur 6 m (pendant un déplacement normal) ...".

Remplacer "sans offrir d'attaque d'opportunité, de manière à se retrouver derrière l'ennemi (en passant à coté de lui, au dessus, entre ses jambes)." par "sans offrir d'attaque d'opportunité, en traversant une zone occupée par l'ennemi (en passant à coté de lui, au dessus, entre ses jambes).".

§4

Remplacer "... lorsqu'il décide de combattre défensivement, en dépensant une action simple ou une action complexe (au lieu ...) par "... lorsqu'il décide de combattre défensivement, lors d'une action d'attaque normale ou à outrance (au lieu ...".

§5

Remplacer "Un degré de maîtrise de 5 ou plus en acrobatie confère un bonus de synergie de +2 en Saut." par "Un degré de maîtrise de 5 ou plus en acrobatie confère un bonus de synergie de +2 en Équilibre et en Saut."

ARTISANAT

§1

Remplacer "... la fabrication d'armures, la fabrication de pièges, ..." par "... la fabrication d'armures, la fabrication de navires, la fabrication de pièges, ...".

Remplacer ", la taille des pierres fines ou précieuses, le tissage, la vannerie ou les travaux de charpente." par ", la taille des pierres fines ou précieuses, les travaux de charpente, le tissage ou la vannerie."

§9

Remplacer "... les outils d'artisans appropriés (voir page 110)" par "... les outils d'artisans appropriés (voir page 111)".

▪ Page 64

BLUFF

§5

Remplacer "L'attaque doit impérativement se produire avant le prochain tour de jeu de l'aventurier." par "L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier."

§8

Remplacer "Un degré de maîtrise de 5 ou plus confère un bonus de synergie de +2 aux jets d'Intimidation et de Vol à la tire, ..." par "Un degré de maîtrise de 5 ou plus confère un bonus de synergie de +2 aux jets de Diplomatie, d'Intimidation et de Vol à la tire, ...".

▪ Page 65

CONCENTRATION

§5

Remplacer "(voir page 125)" par "(voir Incantation sur la défensive, page 125)".

TABLE (DANS : CONCENTRATION)

4^{ÈME} LIGNE

Remplacer "Agrippé ou immobilisé par son adversaire en situation de lutte (ne ...) par "Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne ...".

TABLE (DANS : CONNAISSANCE DES SORTS)

2^È LIGNE

Remplacer "Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un livre de sorts (magiciens uniquement)." par "Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un grimoire (magiciens uniquement).".

3^È LIGNE

Remplacer "Préparer un sort à partir d'un livre de sorts emprunté (magiciens uniquement). Une tentative par jour." par "Préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté (magiciens uniquement). Une seule tentative par jour et par sort."

4^{ÈME} LIGNE

Remplacer "(Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau du personnage)" par "(Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet)".

▪ Page 66

DÉCRYPTAGE

§1

Remplacer "..., à comprendre une lettre rédigée dans la langue des Enfers , à suivre ..." par "..., à comprendre une lettre rédigée dans la langue Infernale, à suivre ...".

DÉGUISEMENT

§1

Remplacer "... trousse de déguisement (voir page 110)" par "... trousse de déguisement (voir page 111)".

§4

Remplacer "..., le MD peut considérer que ces derniers font automatiquement 10" à leurs jet de Détection." par "..., le MD peut considérer que ces derniers vont "faire 10" sur leurs jet de Détection."

ASTÉRISQUE SOUS LA TABLE

Remplacer "... l'impression (jeune, adulte, âge mûr, vieux , vénérable)." par "... l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).".

▪ Page 67

DÉPLACEMENT SILENCIEUX

§3

Remplacer "(voir Familiars , page 34)" par "(voir Les familiars, page 34)".

§4

Remplacer "se traduit par un bonus de +2 à leurs jets ..." par "se traduit par un bonus racial de +2 à leurs jets ...".

DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE

§2

Remplacer "... qu'il fonctionne normalement pendant quelques minutes avant de casser (l'incident se produisant généralement au bout de 1d4 rounds d'utilisation)." par "... qu'il fonctionne normalement pendant quelque temps avant de casser (l'incident se produisant généralement au bout de 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).".

DÉTECTION

§8

Remplacer "Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de synergie de +2 aux jets de Détection." par "Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Détection.".

▪ Page 68

DISCRÉTION

§3

Remplacer "... une vitesse de déplacement de 6,50 m ..." par "... une vitesse de déplacement de 6 m ...".

Remplacer "... déplacement à 3,25 m ..." par "... déplacement à 3 m ...".

Remplacer "... possible de 6,50 m ..." par "... possible de 6 m ...".

§5

Remplacer "(par exemple avec la compétence Bluff; voir page 64)" par "(par exemple avec la compétence Bluff; voir ci-dessous)".

DRESSAGE

§3

Remplacer "Quelle que soit la tâche choisie , le personnage doit ..." par " Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit ...".

▪ Page 69

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX

§2

Remplacer "... être séparés de ou moins de 10 m." par "... être séparés de 9 m ou moins ".

ÉQUITATION

§5

Remplacer "*Combattre sur un destrier. Le cavalier peut attaquer normalement , tout en faisant combattre son destrier dans le même mouvement.*" par "*Combattre sur un destrier. Le cavalier placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat.*".

§11

Supprimer ce paragraphe "Spécial. Il est possible d'utiliser cette compétence de manière innée, ... comme indiqué plus haut).".

§12

Remplacer " Monter à cru entraîne également un malus de -5 aux jets d'Équitation." par "Spécial. Monter à cru entraîne un malus de -5 aux jets d'Équitation.".

▪ Page 70

TABLE (DANS : ESCALADE)

Intervertir les 6^{ème} et 7^{ème} lignes.

8^{ème} LIGNE

Remplacer "25 ... une surface absolument lisse et verticale ne peut être escaladée" par " – ... une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut être escaladée". Remplacer le 25 par un tiret.

SPÉCIAL (DANS : ESCALADE)

§3

Remplacer "... leur confère un bonus de +2 aux jets d'Escalade." par "... leur confère un bonus racial de +2 aux jets d'Escalade.".

▪ Page 71

TABLE (DANS : ÉVASION)

LIGNE 3

Remplacer "*Collet*" par "*Collet*". Mettre en italique

FOUILLE

§1

Remplacer "Le personnage est capable de remarquer passages secrets, pièges simples, compartiments cachés et autres détails non apparents de prime abord. Fouille permet également de repérer un roublard faisant preuve de Discrétion, bref, d'apercevoir les petits détails pour peu qu'il se donne la peine de chercher." par "Le personnage est capable de remarquer passages secrets, pièges simples, compartiments cachés et autres détails non apparents de prime abord. Détection permet pour sa part de remarquer quelque chose, comme un roublard faisant preuve de Discrétion, tandis que Fouille représente une recherche active des petits détails.".

▪ Page 72

LANGUE

1^{ère} PUCE DE LA PAGE

Remplacer "Au lieu d'augmenter son degré de maîtrise en Langue, chaque point de compétence dépensé lui permet de choisir un nouveau langage." par "Au lieu d'acheter une augmentation de son degré de maîtrise en Langue, il choisit un nouveau langage.".

LECTURE SUR LES LÈVRES

§2

Remplacer "... à moins de 10 m ..." par "... à 9 m ou moins ...".

NATATION

§3

Remplacer "Si le personnage se trouve sous l'eau (soit ...)" par "Par round où le personnage se trouve sous l'eau (soit ...)".

TABLE DE PERCEPTION AUDITIVE

LIGNE 3

Remplacer "... (5 m par round) ..." par "... (4,50 m par round) ...".

▪ Page 73

PERCEPTION AUDITIVE

§6

Remplacer "un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de synergie de +2 aux jets de Perception auditive." par "un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Perception auditive."

PROFESSION

A placer après Premier secours.

§2

Remplacer "..., herboriste, libraire, ..." par "..., herboriste, ingénieur de siège, libraire, ...".

PREMIER SECOURS

§2

Remplacer "Premiers secours. Ce terme, ... intervient rapidement afin de sauver un compagnon à l'article de la mort." par "Premiers secours. Ce terme, ... intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant."

PSYCHOLOGIE

§4

Remplacer "... au registre [mental]" par "... au registre mental".

▪ Page 74

RENSEIGNEMENTS

§2

Remplacer "... à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit ([...])." par "... à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit ([...]) et qu'il parle la langue locale."

REPRÉSENTATION

§5

Remplacer "Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour inspirer du courage à ses alliées, utiliser ses facultés de contre-chant ou de fascination, et son talent doit être plus grand encore s'il souhaite faire appel à ses autres pouvoirs: degré de maîtrise de 6 ou plus pour améliorer la compétence de quelqu'un, de 9 ou plus pour utiliser son pouvoir de *suggestion*, et enfin de 12 ou plus pour inspirer de l'héroïsme. Toutes ces facultés ..." par "Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses facultés d'encouragement, de contre-chant ou de fascination, et son talent doit être plus grand encore s'il souhaite faire appel à ses autres pouvoirs: degré de

maîtrise de 6 ou plus pour inspirer la compétence de quelqu'un, de 9 ou plus pour utiliser son pouvoir de *suggestion*, et enfin de 12 ou plus pour inspirer de l'héroïsme. Toutes ces facultés ...".

SAUT

§3

Remplacer "... est égale à 10 m." par "... est égale à 9 m."

§4

Remplacer "... de déplacement de 13 m." par "... de déplacement de 12 m."

Remplacer "... (de 30%) ..." par "... (de 33%) ...".

Remplacer "... un total de 3,12 m." par "... un total de 3,2 m."

Remplacer "... à 12 petits centimètres..." par "... à 20 petits centimètres..."

§5

Remplacer "... parcourir 13 m et ..." par "... parcourir 12 m et ...".

▪ Page 75

SENS DE LA NATURE

Il manque le fond sur la table.

▪ Page 76

imiter la faculté de lancer des sorts

Remplacer "... le sort stocké dans l'objet faisait partie de sa liste de sorts." par "... le sort stocké dans l'objet faisait partie de la liste de sorts de sa classe."

Remplacer "Par contre, il sert pour les parchemins: si le niveau virtuel du personnage est inférieur à celui de l'individu qui rédigé le parchemin, le PJ doit faire un jet d'Utilisation d'objets magiques pour déterminer s'il parvient à le lire (voir ...)" par "Par contre, il sert pour les parchemins: si le niveau virtuel de lanceur de sorts du personnage est inférieur à celui de l'individu qui rédigé le parchemin, le PJ doit faire un jet de niveau de lanceur de sorts pour déterminer s'il parvient à l'utiliser (voir ...)".

imiter une aptitude de classe

Remplacer "Par exemple, Lidda trouve un calice transformant l'eau en eau bénite, pour peu qu'un prêtre ou un paladin suffisamment expérimenté lui transmette de l'énergie positive (en procédant comme s'il cherchait à repousser les morts-vivants). Elle tente d'activer le pouvoir de l'objet en imitant la faculté de renvoi des morts-vivants." par "Par exemple, Lidda trouve dans un temple une porte ne s'ouvrant que un prêtre (ou un paladin suffisamment expérimenté) manipulant l'énergie positive (qui permet aussi de repousser les morts-vivants). Elle tente d'activer le pouvoir de l'objet en imitant la possession de la faculté de renvoi des morts-vivants."

imiter une race

Remplacer "Par exemple, Lidda, une halfeline, peut tenter de se servir d'une *marteau de lancer nain*. Si elle rate son jet d'utilisation d'objet magique, l'arme fonctionne

comme un marteau normal entre ses mains." par "Par exemple, Lidda, une halfeline, peut tenter de se servir d'une *marteau de lancer des nains*. Si elle rate son jet d'utilisation d'objet magique, l'arme fonctionne normalement pour un halfelin."

LES DONNS

■ Remarques générales

Pour chaque don, il faut modifier les mini-en-tête de la forme "Condition: blabla" en "Condition. Blabla" (attention à la majuscule à Blabla !). Pareil pour "Avantage: ", "Normal: " et "Spécial: ".

■ Page 77

OBTENTION DES DONNS

§1

Remplacer "... en fonction de leur niveau total , et non ..." par "... en fonction de leur niveau global, et non ...".

TYPES DE DONNS

§1

Remplacer "Enfin, les dons de métamagie permettent à un jeteur de sorts d'utiliser sa magie avec un effet décuplé, comme si son niveau était supérieur à ce qu'il est vraiment. Les dons particuliers ne peuvent être choisis que par les personnages des classes spécifiées." par " Les dons de métamagie permettent à un jeteur de sorts de préparer et lancer un sort aux effets supérieurs, en utilisant un emplacement de sort de plus haut niveau. Les dons spéciaux ne peuvent être choisis que par les personnages des classes concernées. Enfin, les dons guerriers peuvent être choisis par cette classe comme don supplémentaire (voir page 36).".

■ Page 78

COÛTS DES MATIÈRES PREMIÈRES

§2

Remplacer "... et décide de s'en servir pour fabriquer un *anneau de parade* +3. Un tel anneau ..." par "... et décide de s'en servir pour fabriquer un *anneau de protection* +3. Un tel anneau ...".

COÛTS DE L'OBJET

§1

Remplacer "... qui reproduisent directement l'effet d'un ou plusieurs sorts, et dont la puissance dépend du niveau de leur créateur." par "... qui reproduisent directement les effets d'un sort, et dont la puissance dépend du niveau de lanceur de sorts de leur créateur."

Remplacer "Ainsi, une *baguette de boules de feu* fabriquée par un magicien de niveau 8 lance des boules de feu ..." par "Ainsi, une *baguette de boule de feu* de niveau 8 de lanceur de sorts crée des boules de feu ...".

Remplacer "Le prix de ses objets (et donc [...]) dépend lui aussi du niveau de leur créateur (qui doit nécessairement avoir atteint le niveau permettant de jeter ..." par "Le prix de ses objets (et donc [...]) dépend lui

aussi du niveau de lanceur de sorts de leur créateur (qui doit nécessairement avoir atteint le niveau de lanceur de sorts permettant de jeter ...".

Remplacer "Pour trouver le prix exact de l'objet, il suffit de multiplier le niveau du sort par celui du personnage et de multiplier le résultat obtenu par une constante." par "Pour trouver le prix exact de l'objet, il suffit de multiplier le niveau du sort par le niveau de lanceur de sorts du personnage et de multiplier le résultat obtenu par une constante."

§2

Remplacer "*Parchemin*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 25 po" par "*Parchemin*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau de lanceur de sorts x 25 po".

§3

Remplacer "*Potion*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 50 po" par "*Potion*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau de lanceur de sorts x 50 po".

§4

Remplacer "*Baguette*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau du personnage x 750 po" par "*Baguette*: prix de l'objet = niveau du sort x niveau de lanceur de sorts x 750 po".

DONNS DE MÉTAMAGIE

§1

Remplacer "..., ou encore le jeter par la pensée." par "..., ou encore le jeter en un instant."

§2

Remplacer "Pour le faire , elle doit préparer son sort comme un enchantement du niveau supérieur. Si elle souhaite préparer de la sorte *charme-personne* , elle le fait comme s'il s'agissait d'un sort du 2^e niveau, mais le niveau du sort ne change pas (par exemple, [...] du 1^{er} niveau). Bien que la puissance de l'enchantement n'ai pas changé, il occupe désormais la place d'un sort du 2^e niveau dans l'esprit de Mialyë. Cette dernière est incapable de préparer un sort du 2^e niveau pour le lancer à l'aide d'Incantation silencieuse, car il lui faudrait pour cela sacrifier un sort du 3^e niveau et elle n'est pas encore capable d'en jeter." par " Cela a un prix, elle doit préparer son sort avec un emplacement de sort du niveau supérieur au niveau réel du sort. Si elle prépare un *charme-personne à incantation silencieuse*, il occupe un de ses emplacements de sort du 2^e niveau, mais le niveau du sort ne change pas (par exemple, [...] du 1^{er} niveau). Mialyë est incapable de préparer un sort du 2^e niveau à incantation silencieuse, car il lui faudrait le préparer comme un sort du 3^e niveau et elle n'est pas encore capable d'en jeter."

MAGICIENS ET PRATIQUANTS DE LA MAGIE DIVINE

Remplacer "C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'il souhaitent mémoriser de manière à les lancer à l'aide de dons de métamagie (ce qui ..." par "C'est à ce moment

qu'ils décident ceux qu'il souhaitent préparer en les modifiant grâce à des dons de métamagie (ce qui ...).

BARDES ET ENSORCELEURS

Remplacer "Pour eux aussi, le sort prend la place d'un enchantement de niveau supérieur. (*invisibilité* comptera donc comme un sort de 3^e niveau ou plus)" par "Pour eux aussi, le sort nécessite un emplacement de niveau supérieur. (une *invisibilité* à *incantation silencieuse* comptera donc comme un sort de 3^e niveau)".

Remplacer "... à la formule magique qu'il récite." par "... au sort qu'il récite."

SORTS SPONTANÉS ET DONS DE MÉTAMAGIE

Remplacer "Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6^e niveau en *soins intensif* s'il souhaite jeter une version métamagique de ce sort (il perd un niveau de sort dans l'échange)." par "Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6^e niveau en *soins intensif à effet étendu* (à l'aide du don de métamagie Extension d'effet).".

EFFET DES DONS MÉTAMAGIQUES SUR UN SORT

Changer le titre en "Effet des dons de métamagie sur un sort".

DONS DE MÉTAMAGIE MULTIPLES SUR UN MÊME SORT

Remplacer "..., mais l'augmentation de complexité est cumulable. Ainsi, *charme-personne* sera considéré comme un sort du 3^e niveau si l'on souhaite le lancer à l'aide d'Incantation statique et Incantation silencieuse." par "..., mais l'augmentation de niveau est cumulable. Ainsi, un *charme-personne* à *incantation statique et silencieuse* nécessite un emplacement de sort du 3^e niveau."

OBJETS MAGIQUES ET DONS DE MÉTAMAGIE

Remplacer "La limite de niveau concernant les parchemins et les potions ..." par "La limite de niveau concernant les baguettes et les potions ...".

■ Page 79

TABLE 5-1

La ligne 'Arme en main' devrait être juste avant 'Attaque en puissance'.

La ligne 'Prestige' devrait être avant 'Réflexes surhumains'.

La ligne 'Science de l'initiative' devrait être juste avant 'Science du combat à mains nues'.

LIGNES : ARME DE PRÉDILECTION, BOTTE SECRÈTE, SCIENCE DU CRITIQUE

Remplacer à chaque fois "Maniement de l'arme utilisée" par "Maniement de l'arme choisie".

■ Page 80

AMBIDEXTRIE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§4

Remplacer "... à ses jets d'attaque (il continue d'attaquer normalement avec l'arme qu'il tient

éventuellement dans la main droite)." par "... à ses jets d'attaque avec cette arme."

ARME DE PRÉDILECTION

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§1

Problème de typographie à la première ligne.

§5

Supprimer entièrement "Un nain choisissant ce don peut prendre "arme de nain" comme type d'arme. Dans ce cas, le bonus s'applique à tous les types de marteaux et de haches (urgrosh compris) que le personnage sait manier."

ARME EN MAIN

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

ATTAQUE AU GALOP

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "L'adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité." par "L'adversaire qu'il vient d'attaquer ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité."

ATTAQUE EN PUISSANCE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§2

Remplacer "Dex 13+." par "For 13+."

§3

Remplacer "quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir de leur affecter le malus de son choix (qui s'applique à tous) afin de bénéficier d'un bonus équivalent sur les jets de dégâts. La valeur choisie ne peut dépasser le bonus de base à l'attaque du PJ. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts ne s'appliquent que jusqu'à l'action suivante." par "pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il retire à tous ses jets d'attaque et ajoute à tous ses jets de dégâts. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts s'appliquent jusqu'à son action suivante."

ATTAQUE EN ROTATION

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "au prix d'une action d'attaque à outrance, le PJ sacrifie ses attaques normales pour porter à la place une unique attaque de corps à corps contre tous les adversaires distants de moins de 1,50 mètre (un seul jet de dé, bonus de base maximal à l'attaque)." par "lors d'une action d'attaque à outrance, le PJ peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base à l'attaque maximal contre chacun de ses adversaires distants de moins de 1,50 mètre."

ATTAQUE ÉCLAIR

Ce don devrait se trouver avant 'Attaque en puissance'.

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§2

Remplacer "Son adversaire ne bénéficie pas d'une attaque d'opportunité." par "Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de son attaque."

ATTAQUES RÉFLEXE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§2

Remplacer "Si quatre gobelins entrent en même temps dans l'espace contrôlé par le personnage, celui ci ..." par "Si quatre gobelins traversent en même temps l'espace contrôlé par le personnage, celui ci ...".

§3

Remplacer "... et ne peut pas la placer s'il est statique." par "... et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu."

§5

Remplacer "... d'utiliser sa faculté d'opportunisme (voir ...)" par "... d'utiliser son pouvoir spécial d'opportunisme (voir ...)".

AUGMENTATION D'INTENSITÉ

§1

Remplacer "Le personnage lance ses sorts ..." par "Le personnage peut lancer ses sorts ...".

§2

Remplacer "(sans pouvoir dépasser le 9^e niveau)." par "(d'un ou plusieurs niveaux, sans pouvoir dépasser le 9^e)".

Remplacer "Toutes les propriétés du sort (telles que ...)" par "Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que ...)".

Remplacer "..., choisi par le PJ. Par exemple, un prêtre ..." par "..., choisi par le PJ. Un sort à intensité augmentée nécessite un emplacement de sort de son nouveau niveau effectif. Par exemple, un prêtre ...".

BOTTE SECRÈTE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "... de Force) à toutes les attaques qu'il porte à l'aide de l'arme choisie." par "... de Force) à ses jets d'attaques lorsqu'il utilise l'arme choisie."

■ Page 81

CHARGE DÉVASTATRICE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

COMBAT À DEUX ARMES

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

Ajouter les deux paragraphes suivants à la fin: "Spécial: le don Ambidextrie permet d'ignorer la pénalité pour main non directrice." et "Un rôleur sans armure ou portant juste une armure légère peut se battre avec deux armes comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes."

COMBAT EN AVEUGLE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

COMBAT MONTÉ

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

COURSE

§2

Remplacer "(voir course, page 127)" par "(voir course, page 126)".

CRÉATION D'ANNEAUX MAGIQUES

§3

Remplacer "... le PJ doit payer un nombre de points ..." par "... le PJ doit sacrifier un nombre de points ...".

CRÉATION DE BAGUETTES MAGIQUES

§3

Remplacer "... 750 po x niveau du personnage x niveau du sort ..." par "... 750 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort ...".

■ Page 82

ÉCRITURE DE PARCHEMINS

§3

Remplacer "... 25 po x niveau du personnage x niveau du sort ..." par "... 25 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort ...".

DESTRUCTION D'ARME

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

ENCHAÎNEMENT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

ESQUIVE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

EXPERTISE DU COMBAT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

EXTENSION D'EFFET

§1

Remplacer "Les sorts lancés par le personnage sont plus puissants que la moyenne." par "Le personnage est capable de lancer des sorts plus puissants que la moyenne."

§2

Remplacer "tous les effets variables du sort choisi augmentent de 50%; L'enchantement pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* bénéficiant d'une Extension d'effet inflige 1d4+1x1,5 points de dégâts par projectile. [...] Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant deux niveaux de plus (*projectile magique* sera donc compatibilité comme un sort de 3^e niveau)." par "tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%; Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* à effet étendu inflige 1d4+1x1,5 points de dégâts par projectile. [...] Un sort à effet étendu nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel (*projectile magique* sera donc compatibilité comme un sort de 3^e niveau)."

▪ Page 83

EXTENSION DE DURÉE

§1

Remplacer "Les sorts du personnage durent plus longtemps que la moyenne." par " Le personnage est capable de lancer des sorts qui durent plus longtemps que la moyenne."

§2

Remplacer "un sort bénéficiant de ce don dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. [...] L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur." par "un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. [...] Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel."

EXTENSION DE PORTÉE

§1

Remplacer "Les sorts du personnage vont plus loin que les autres." par " Le personnage est capable de lancer des sorts qui vont plus loin que les autres."

§2

Remplacer "un sort bénéficiant de ce don voit sa portée doublée. [...] L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur." par "un sort à portée étendue voit sa portée doublée. [...] Un sort à portée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel."

INCANTATION RAPIDE

§1

Remplacer "Le personnage lance ses sorts en une fraction de seconde." par "Le personnage peut lancer des sorts en une fraction de seconde."

§2

Remplacer "Si le temps d'incantation du sort est supérieur à une action , il est impossible de l'accélérer avec ce don. L'enchantement se prépare comme un sort ayant quatre niveaux de plus." par "Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel."

INCANTATION SILENCIEUSE

§2

Remplacer "Le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante verbale. [...] L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur." par " Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. [...] Un sort à incantation silencieuse nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel."

INCANTATION STATIQUE

§2

Remplacer "Le sort préparé à l'aide de ce don peut être lancé sans composante gestuelle. [...] L'enchantement doit être préparé comme un sort du niveau supérieur." par " Un

sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. [...] Un sort à incantation statique nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel."

MAGIE DE GUERRE

§2

Remplacer "(voir page 125)" par "(voir Incantation sur la défensive, page 125)".

MANIEMENT DES ARMES COURANTES

§2

Remplacer "le PJ ne subit aucun malus au jet d'attaque avec les armes courantes." par " les jets d'attaque du personnage avec les armes courantes se font normalement."

§3

Remplacer "quiconque combat avec une arme qu'il ne sait pas manier subit un malus de -4 au jet d'attaque." par "quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque."

§4

Remplacer "... tous les personnages savent automatiquement manier la totalité des armes courantes." par "... tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes."

§5

Remplacer "Un magicien utilisant *transformation de Tenser* devient capable de manier toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort." par "Un magicien ou un ensorceleur utilisant *transformation de Tenser* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort."

MANIEMENT DES ARMES DE GUERRE

§3

Remplacer "... sans malus." par "... normalement."

§4

Remplacer "quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque." par "quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque."

§5

Remplacer "... et rôdeurs savent automatiquement manier toutes les armes de guerre." par "... et rôdeurs sont formés au maniement de toutes les armes de guerre."

§7

Remplacer "... de la Guerre sait automatiquement manier l'arme de son dieu (il ...)" par "... de la Guerre est formé au maniement de l'arme de son dieu (il ...)".

§8

Remplacer "Un magicien ou un ensorceleur utilisant *transformation de Tenser* devient capable de manier toutes les armes de guerre jusqu'à la fin du sort." par "Un magicien ou un ensorceleur utilisant *transformation de*

Tenser est considéré comme formé au maniement de toutes les armes de guerre jusqu'à la fin du sort."

MANIEMENT DES ARMES EXOTIQUES

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "... sans malus ..." par "... normalement ...".

§4

Remplacer "quiconque combat avec une arme qu'il ne maîtrise pas subit un malus de -4 au jet d'attaque." par "quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque."

§5

Remplacer "... à une nouvelle arme." par "... à une nouvelle arme. Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache d'armes de nain a pour condition supplémentaire une Force de 13+."

MANIEMENT DU BOUCLIER

§3

Remplacer "... un bouclier sans avoir appris à le faire , il subit ..." par "... un bouclier sans être formé à son maniement , il subit ...".

PARADE DE PROJECTILE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "(si l'arme bénéficie d'un bonus magique au jet d'attaque, le DD augmente d'autant)" par "(si l'arme bénéficie d'un bonus d'altération au jet d'attaque, le DD augmente d'autant)".

■ Page 84

PIÉTINEMENT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "lorsque l'on tente de renverser un adversaire en lui fonçant dessus, ce dernier ne s'écarte pas toujours.." par " Lors d'une tentative de renversement monté, l'adversaire du PJ n'a pas la possibilité de l'éviter."

Remplacer "... en bénéficiant du bonus normal au jet d'attaque contre les créatures à terre (+4; voir Renversement, page 139)." par "... en bénéficiant du bonus normal au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre. (voir Renversement, page 139)".

PISTAGE

§2

Remplacer "... pour trouver des traces et les suivre pendant 1,5 kilomètre." par "... pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre."

DEUXIÈME TABLEAU, LIGNE 1

Remplacer "pour 3 créatures ..." par " par 3 créatures ...".

PRÉPARATION DE POTIONS

Remplacer "Préparation de potions [général]" par "Préparation de potions [création d'objet]".

§3

Remplacer "... que l'aventurier détermine le niveau de la potion." par "... que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion."

Remplacer "... 50 po x niveau choisi x niveau du sort ..." par "... 50 po x niveau de lanceur de sorts choisi x niveau du sort ...".

■ Page 85

QUINTESSENCE DES SORTS

Remplacer "Quintessence des sorts [général]" par "Quintessence des sorts [métamagie]".

§2

Remplacer "tous les effets variables d'un sort préparé à l'aide de ce don prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en terme de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectés, etc. Par exemple, une *boule de feu* dont on tire la quintessence inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points). [...] Un enchantement bénéficiant de ce don se prépare comme un sort ayant trois niveaux de plus." par "tous les effets numériques et aléatoires de la quintessence d'un sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en terme de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectés, etc. Par exemple, une quintessence de *boule de feu* inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points). [...] La quintessence d'un sort nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel."

§3

Remplacer "Un sort bénéficiant à la fois de ce don et d'extension d'effet profite des deux effets, mais Quintessence des sorts prime (le sort aura donc un effet maximal plus la moitié de son effet normal, déterminé aléatoirement; lancée par un magicien de niveau 10, une *boule de feu* infligera don un total de 60 points de dégâts +5d6)." par " Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de *boule de feu* à effet étendu inflige jusqu'à 60+(10d6/2) points de dégâts."

SCIENCE DE L'INITIATIVE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

SCIENCE DE LA CHARGE À MAINS NUES

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

SCIENCE DU COMBAT À DEUX ARMES

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "... lui confère sa seconde arme , à laquelle ..." par "... lui confère son arme secondaire, à laquelle ...".

Remplacer "... avec la seconde arme , mais ..." par "... avec l'arme secondaire, mais ...".

§4

Remplacer "..., la seconde arme ne permet ..." par "..., l'arme secondaire ne permet ...".

SCIENCE DU COMBAT À MAINS NUES

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "(voir page 39 " par "(voir page 41)".

SCIENCE DU CRITIQUE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "tant que le personnage utilise cette arme, il deux fois plus de chances de réaliser des coups critiques. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir un critique sur un 19 ou 20 au dé (2 chances sur 20). Avec ce don, le critique devient possible de 17 à 20 (4 chances sur 20)." par " La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un 19 ou 20 au dé (2 chances sur 20). Avec ce don, la zone de critique possible est de 17 à 20 (4 chances sur 20)."

§4

Remplacer "Note. Les armes magiques acérées doublent elles aussi les chances de critique. Dans ce cas, le résultat total est le triple de la valeur initiale. Ainsi, une *épée longue magique acérée* maniée par un guerrier ayant la Science du critique obtiendra un coup critique sur un résultat de 15 à 20 (6 chances sur 20: 2 pour l'épée longue, +2 parce qu'elle est acérée, et +2 en raison du don)." par "Note. Les armes magiques acérées doublent elles aussi la zone de critique possible. Comme pour tout les doublements doubles, le résultat est le triple de la valeur initiale. Ainsi, une *épée longue acérée* maniée par un guerrier ayant la Science du critique (épée longue) obtiendra une possibilité de coup critique sur un résultat naturel de 15 à 20 (6 chances sur 20: 2 pour l'épée longue, +2 parce qu'elle est acérée, et +2 en raison du don)". Mettre les italiques.

■ Page 86

SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

SCIENCE DU DÉSARMEMENT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

SOUPLESSE DU SERPENT

Remplacer "Souplesse du serpent [généralité]" par "Souplesse du serpent [général, guerrier]".

§2

Remplacer "... contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il pénètre dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort)." par "... contre les attaques d'opportunité déclenchées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort)".

SPÉCIALISATION MARTIALE

Remplacer "Spécialisation martiale [général]" par "Spécialisation martiale [spécial, guerrier]".

SUCCESSION D'ENCHAÎNEMENTS

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

TIR À BOUT PORTANT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§2

Remplacer "... d'un bonus de +1 au jet d'attaque ..." par "... d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts ...".

TIR DE LOIN

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

TIR DE PRÉCISION

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "(voir Tirer dans le tas, page 123)" par "(voir Tir dans le tas, page 123)".

TIR EN MOUVEMENT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "la distance parcourue pendant le round ne dépasse pas le maximum auquel il a droit." par "la distance parcourue pendant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement".

TIR MONTÉ

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

§3

Remplacer "... -8 si elle galope (voir ..." par "... -8 si elle court (voir ...".

TIR RAPIDE

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

UPPERCUT

Modifier le titre "... [général, guerrier]"

LE CORPS ET L'ÂME

■ Page 88

TABLEAU

Remplacer "Lammasu" par "Lammasus".

Remplacer "Gardinaux" par "Guardinaux".

§2

Remplacer "... avec les plans Extérieurs ou d'être une créature surnaturelle " par "... avec les plans Extérieurs ou d'être une créature magique".

■ Page 91

HEXTOR

Remplacer "Hérault" par "Héraut".

■ Page 93

L'ÂGE

§1

Remplacer "L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte plus le nombre d'années imposé par la classe." par "L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte plus le nombre de dés de la classe".

§5

Remplacer "Quand un personnage devient très vieux , le MD ..." par "Quand un personnage atteint un âge vénérable, le MD ...".

L'ÉQUIPEMENT

■ Page 95

§1

Remplacer "... bâtons à fumée ..." par "... bâtons fumigènes ...".

L'ÉQUIPEMENT À LA CARTE

§3

Remplacer "..., qui ne lui coûte rien: tenue d'artisan, habit d'artiste, ..." par "..., qui ne lui coûte rien: tenue d'artisan, habit d'artiste, tenue d'explorateur, ...".

■ Page 96

§0

Remplacer "... qu'il est possible d'acquérir tout ce qui coûte jusqu'à 2500 po." par "... qu'il est possible d'acquérir tout ce qui coûte jusqu'à 3000 po.".

TABLE 7-3

Remplacer "Farine, 1 livre ... 2 pa " par "Farine, 1 livre ... 2 pc".

Remplacer "Soie (1 m²) ... 10 po" par "Soie (1 livre ou 2 m²) ... 20 po".

CATÉGORIES D'ARMES

§1

Remplacer "..., si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (armes de jet), et enfin ..." par "..., si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (armes de jet ou à projectile), et enfin ...".

§3

Remplacer "Armes de corps à corps et armes de jet." par "Armes de corps à corps et armes à distance".

Remplacer "Pour leur part, les armes de jet sont totalement ..." par "Pour leur part, les armes à distance sont totalement ...".

■ Page 97

§1

Remplacer "... il peut multiplier son bonus de Force par 1,5 à chaque ..." par "... il peut multiplier son bonus de Force aux dégâts par 1,5 à chaque ...".

§2

Remplacer "..., le bonus de Force de l'utilisateur (s'il en a un) est ..." par "..., le bonus de Force aux dégâts de l'utilisateur (s'il en a un) est ...".

§6

Remplacer "Les attaques à mains nues (coup de poings, de pieds, etc.) sont équivalentes à des attaques à arme légère." par "Les attaques à mains nues sont considérées comme étant deux catégories de taille inférieures à celle du personnage qui les porte".

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

§1

Remplacer "... et une autre de jet." par "... et une autre à distance".

§3

Remplacer "..., il vous suffit de choisir la capacité correspondante (voir ...) par "..., il vous suffit de choisir le don correspondant (voir ...)".

§7

Remplacer "... plutôt que permanents (voir Les dégâts temporaires, page 134)." par "... plutôt que normaux (voir Dégâts temporaires, page 134)".

Remplacer "(voir Combattre avec deux armes, page 124)" par "(voir Combat à deux armes, page 124)".

Remplacer "... indique les dégâts infligé par la seconde attaque." par "... indique les dégâts infligé par cette attaque supplémentaire".

§8

Remplacer "..., il suffit de jeter les dés de dégâts deux, trois ou ..." par "..., il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou ...".

19-20/x2

Remplacer "... et cause des dégâts doublés." par "... et cause des dégâts doublés. (On parle de zone de critique possible de 19-20)".

18-20/x2

Remplacer "... et cause des dégâts doublés." par "... et cause des dégâts doublés. (On parle de zone de critique possible de 18-20)".

FACTEUR DE PORTÉE

Remplacer "... situé à 65 mètres ..." par "... situé à 60 mètres ...".

Remplacer "... est égal à 20 mètres ..." par "... est égal à 18 mètres ...".

Remplacer "... distantes de 19,50 mètres ..." par "... distantes de 17,50 mètres ...".

Remplacer "... des malus à 20 , 40 et 60 mètres ..." par "... des malus à 18, 36 et 54 mètres ...".

ARBALÈTE À RÉPÉTITION

Remplacer "Il est possible de tirer (nombre d'attaques normal) sans recharger, tant qu'il n'est pas vide." par "Il est possible de tirer selon votre nombre d'attaques normal sans avoir à recharger, tant qu'il n'est pas vide".

Remplacer "... une action complexe pouvant provoquer une attaque d'opportunité." par "... une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité".

ARBALÈTE LÉGÈRE

Remplacer "On la recharge à l'aide d'une petite manivelle (action complexe pouvant provoquer une attaque d'opportunité)" par "On la recharge à l'aide d'un levier (action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité)".

ARBALÈTE LOURDE

Remplacer "... (action complexe pouvant provoquer une attaque d'opportunité)" par "... (action complexe provoquant une attaque d'opportunité)".

▪ Page 98

TABLE 7-4

Il devrait y avoir un retrait avant les lignes concernant des munitions (flèches, billes, carreaux, etc).

ARMES COURANTES - CORPS À CORPS

LIGNE 9

Manque le titre : "Petites"

ARMES COURANTES - DISTANCE

LIGNE 2

Remplacer "arbalète légère [...] 25 m" par "arbalète légère [...] 24 m"

LIGNE 8

Remplacer "arbalète lourde* ◇ [...] 40 m" par "arbalète lourde* [...] 36 m". Retirer le symbole ◇.

LIGNE 10

Remplacer "Javeline [...] 10 m" par "Javeline [...] 9 m"

ARMES DE GUERRE - CORPS À CORPS

LIGNE 17

Remplacer "rapière [...] 2 kg" par "rapière [...] 1,5 kg"

▪ Page 99

ARMES DE GUERRE - DISTANCE

LIGNE 2

Remplacer "arc court [...] 20 m" par "arc court [...] 18 m"

LIGNE 4

Remplacer "arc court composite [...] 22,50 m" par "arc court composite [...] 21 m"

LIGNE 9

Remplacer "arc long composite [...] 35 m" par "arc long composite [...] 33 m"

ARMES EXOTIQUES - DISTANCE

LIGNE 2

Remplacer "arbalète de poings [...] 10 m" par "arbalète de poings [...] 9 m"

LIGNE 8

Remplacer "fouet [...] 5 m" par "fouet [...] 4,50 m"

LIGNE 2

Remplacer "arbalète à répétition [...] 25 m" par "arbalète à répétition [...] 24 m"

SOUS LA TABLE 7-4

Ø

Remplacer "Si cette arme est placée de manière à recevoir une charge, un coup au but inflige des dégâts doublés en cas de charge de l'adversaire." par "A condition de préparer une réception de charge, cette arme inflige des dégâts doublés sur un adversaire chargeant."

◇

Supprimer la ligne "◇ La règle de conversion [...] à cette arme (voir page 175)"

ARC COURT COMPOSITE

Remplacer "(voir Arcs de force, page 113)" par "(voir Arc de force, page 113)".

ARC LONG COMPOSITE

Remplacer "(voir Arcs de force, page 113)" par "(voir Arc de force, page 113)".

BÂTON

§2

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de grande taille (par exemple un ogre) maniant un bâton à une main ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature maniant un bâton à une main (par exemple une créature de taille G) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

▪ Page 100

CHAÎNE CLOUTÉE

§1

Remplacer "Sa grande allonge lui permet d'atteindre les adversaires ..." par "L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires ...".

§2

Remplacer "Si la chaîne s'enroule autour de la propre jambe du personnage, il lui suffit de la lâcher pour ne pas risquer de tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

CORSÉQUE

§1

Remplacer "La grande allonge de cette arme permet d'attaquer des adversaires ..." par "L L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires ...".

COUTILLE

§1

Remplacer "La grande allonge de cette arme d'hast permet d'attaquer des adversaires ..." par "L L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires ...".

DOUBLE-LAME

§1

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de grande taille (par exemple un ogre) maniant une double-lame à une main ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus

habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature maniant une double-lame à une main (par exemple une créature de taille G) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

▪ Page 101

FILET

§2

Remplacer "Pour toucher , on effectue un jet d'attaque normal pour une arme à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres, sans malus à l'attaque. En cas du coup au but, la cible est prise dans les mailles , ce qui ..." par "Pour utiliser un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres, sans malus de portée. En cas du coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui ...".

§5

Remplacer "Il faut 2 rounds pour replier un filet lorsque l'on sait s'en servir (sinon 4 rounds)." par "Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).".

FLÉAU D'ARME

§2

Remplacer "Si le personnage rate son coup et se prend les pieds dans le fléau d'arme , il lui suffit de le lâcher pour ne pas risquer de tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

FLÉAU DOUBLE

§1

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de grande taille (par exemple un ogre) maniant cette arme à une main ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature maniant cette arme à une main (par exemple une créature de taille G) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

§3

Remplacer "Si le personnage rate son coup et se prend les pieds dans le fléau double , il lui suffit de le lâcher pour ne pas risquer de tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

FOUET

§1

Remplacer "... ou d'un bonus naturel au moins égal à +3 ..." par "... ou d'un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3 ...".

Remplacer "..., on le considère comme une arme de jet (portée 5 mètres) pour le jet d'attaque (pas de malus de portée)." par "..., on le considère comme une arme à projectile (portée 4,50 mètres, pas de malus de portée).".

§2

Remplacer "Si le fouet s'enroule autour de la propre jambe du personnage , il lui suffit de le lâcher pour ne pas risquer de tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

Supprimer le dernier paragraphe "Enfin, le don botte secrète ... utilise un fouet."

▪ Page 102

GANTELET

Remplacer "... des dégâts permanents (au lieu de temporaires)" par "... des dégâts normaux (au lieu de temporaires)".

GANTELET CLOUTÉ

Remplacer "... comme une attaque avec arme (il inflige donc des dégâts permanents)." par "... comme une attaque avec arme."

GUISARME

§1

Remplacer "La grande allonge de la guisarme permet d'attaquer des adversaires ..." par "L L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires ...".

§2

Remplacer "Si le personnage rate son coup et se prend les pieds dans la guisarme , il lui suffit de le lâcher pour ne pas tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

HACHE D'ARME DE NAIN

§1

Remplacer "Un personnage de taille moyenne peut ... Par contre, une créature de grande taille désirant ..." par "Un personnage de taille M peut ... Par contre, une créature de taille G désirant ...".

HACHE DOUBLE D'ORQUE

§1

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de grande taille (par exemple un ogre) maniant une hache double d'orque à une main ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature maniant une hache double d'orque à une main (par exemple une créature de taille G) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

HACHETTE

§1

Remplacer "... petite hache dans leur seconde main."
par "... petite hache comme arme secondaire."

HALLEBARDE

§1

Remplacer ".. en cas de charge." par ".. en cas de réception de charge."

§2

Remplacer "Si le personnage rate son coup et se prend les pieds dans la hallebarde , il lui suffit de le lâcher pour ne pas tomber." par "Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui."

KAMA

Remplacer "Un moine utilisant un kama bénéficie de son bonus de combat à mains nues au jet d'attaque et de son nombre d'attaques maximal en plus des autres modificateurs normaux." par ". Un moine peut utiliser un kama avec à son bonus à l'attaque à mains nues, y compris le nombre d'attaques correspondant."

■ Page 103

LANCE D'ARÇON

Remplacer "... des dégâts doubles quand le cheval de l'utilisateur est lancé au galop. La grande allonge permet d'attaquer les adversaires ..." par "... des dégâts doubles lors d'une charge montée. L L'allonge importante que procure la lance d'arçon lourde permet d'attaquer des adversaires ...".

MARTEAU-PIOLET DE GNOME

§1

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de créature de taille moyenne (par exemple un humain) maniant un marteau-piolet à une main ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature créature maniant un marteau-piolet à une main (par exemple une créature de taille M) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

Remplacer "L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme celle de la "main directrice" ; l'autre devient alors l'équivalent de l'arme de la seconde main." par "L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire."

NUNCHAKU

Remplacer "Un moine utilisant un nunchaku bénéficie de son bonus de combat à mains nues au jet d'attaque et de son nombre d'attaques maximal en plus des autres

modificateurs normaux." par ". Un moine peut utiliser un nunchaku avec à son bonus à l'attaque à mains nues, y compris le nombre d'attaques correspondant."

PIQUE

Remplacer "allonge de la pique permet de toucher d'attaquer les adversaires ..." par "L'allonge importante que procure cette arme permet d'attaquer des adversaires ...".

SHURIKEN

Remplacer "Le bonus de force ne s'applique pas ... par ces projectiles , qui sont ..." par "Le modificateur de force ne s'applique pas ... par ces armes de jet, qui sont ...".

SIANGHAM

Remplacer "Un moine utilisant un siangham bénéficie de son bonus de combat à mains nues au jet d'attaque et de son nombre d'attaques maximal en plus des autres modificateurs normaux." par ". Un moine peut utiliser un siangham avec à son bonus à l'attaque à mains nues, y compris le nombre d'attaques correspondant."

URGROSH

§1

Remplacer "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus qu'impose normalement ce genre d'exercice quand on le pratique avec une arme à une main et une arme légère (voir Combattre avec deux armes, page 124). Une créature de taille moyenne (par exemple un humain) maniant un urgrosh ne peut s'en servir comme d'une arme double." par "... avec deux armes, mais dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 124). Une créature maniant un urgrosh (par exemple une créature de taille G) ne peut s'en servir comme d'une arme double."

Remplacer "... est une arme tranchante causant 1d6 points de dégâts (critique x3), tandis que sa pointe est une arme perforante (dégâts 1d4 , critique x4)." par "... est une arme tranchante causant 1d8 points de dégâts (critique x3), tandis que sa pointe est une arme perforante (dégâts 1d6, critique x3)."

Remplacer "L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale; l'autre devient alors l'équivalent de l'arme de la seconde main." par "L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire."

§1

Remplacer "Quand on utilise un urgrosh pour casser une charge, c'est la pointe de l'arme" par "Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme".

▪ Page 104

LES ARMURES

§1

Remplacer "Les informations communiquées concerne également les armures de taille standard ... " par "Les informations de cette table concerne les armures de taille standard ... ".

BONUS D'ARMURE

Remplacer "Notez qu'il est impossible de cumuler ce bonus avec les sorts et objets procurant le même type de protection (comme *armure de mage* ou des *bracelets d'armure*)" par " En tant que bonus d'armure, il ne se cumule pas avec les autres effets procurant eux aussi un bonus d'armure (comme *armure de mage* ou des *bracelets d'armure*)".

TABLE 7-5

La section Armure lourde ne devrait pas être triée par ordre alphabétique, mais suivre l'ordre original (Clibanion, Crevice, Armure à plaque, Harnois).

Remplacer 5 fois (y compris 1 fois dans l'en-tête) "**10 m**" par "**9 m**".

Remplacer 13 fois (y compris 1 fois dans l'en-tête) "**6,50 m**" par "**6 m**".

Remplacer 8 fois "**5 m**" par "**4,50 m**".

▪ Page 105

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Remplacer "... déplacent de **10 m.**" par "... déplacent de **9 m.**".

Remplacer "... (**6,50 m**) " par "... (**6 m**) ".

COUP DE BOUCLIER

Remplacer "..., auquel cas le bouclier est considéré comme une seconde arme." par "..., auquel cas le bouclier est utilisé comme une arme secondaire."

Remplacer "... une arme de guerre contondante." par "... une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère."

CLIBANION

Remplacer "La clibanion" par " Le clibanion".

▪ Page 106

§0

Remplacer "...un bonus de +10 aux jets de désarmement." par "...un bonus de +10 aux jets pour résister au désarmement."

MATÉRIEL D'AVENTURIER

§2

Remplacer "..., voir Frapper les objets, page 135." par "..., voir Frapper un objet, page 135."

ILLUSTRATIONS

Remplacer "Targette " par " Targe".

Remplacer "Bouclier en bois à pointes" par " Rondache à pointes".

Remplacer "Grand bouclier métallique en acier " par " Écu en acier ".

▪ Page 107

BÉLIER PORTABLE

Remplacer "... un bonus de +2 au jet de Force, mais ..." par "... un bonus de circonstances de +2 au jet de Force, mais ...".

CHAUSSE-TRAPPES

Remplacer "... la compétence Premiers secours (DD 15) ou un soins curatif." par "... la compétence Premiers secours (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie."

HUILE

Remplacer "... au rythme d'un litre toute les 12 heures" par "... au rythme d'un demi-litre toute les 6 heures".

▪ Page 108

LAMPE

Remplacer "... une zone de 5 mètres ..." par "... une zone de **4,50 mètres** ...".

Remplacer "... et brûle son huile à la cadence d'un litre toutes les 12 heures (son réservoir contient un demi-litre)" par "... et brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre d'huile en 6 heures ".

LANTERNE À CAPOTE

Remplacer "Cette lanterne e est le modèle standard, ..." par "Cette lanterne est le modèle standard, ...".

Remplacer "... une zone de 10 mètres ..." par "... une zone de **9 mètres** ...".

LANTERNE SOURDE

Remplacer "... une zone de 20 mètres ..." par "... une zone de **18 mètres** ...".

TABLE 7-7

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Remplacer "Corde en chanvre, 15 m ... 1 pa " par "Corde en chanvre, 15 m ... 1 po".

Remplacer "Cruche ..." par "Cruche en terre cuite ... ".

Remplacer "Jarre ..." par "Jarre en terre cuite ... ".

Remplacer "Savon ..." par "Savon, une livre ... ".

MATÉRIEL DE CLASSE ET DE COMPÉTENCE

Remplacer "Livre de sorts (vierge) ..." par "Grimoire (vierge) ..." (et échanger avec la ligne précédente).

MONTURES ET HARNACHEMENT

Remplacer "Nourriture pour animaux ... 5 pa " par "Nourriture pour animaux ... 5 pc".

▪ Page 109

MENOTTES

Remplacer "... une valeur de résistance de 10 et 10 points de résistance." par "... une valeur de solidité de 10 et 10 points de résistance."

SILEX ET AMORCE

Remplacer "Il faut au moins 1 round pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement ..." par "Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement ...".

▪ Page 110

TABLE 7-7

Remplacer "Cruche ..." par "Cruche en terre cuite ...".

Remplacer "Jarre ..." par "Jarre en terre cuite ...".

LIVRE DE SORTS

Placer avant le paragraphe précédent.

Remplacer "Livre de sorts (vierge). ..." par "Grimoire (vierge). ...".

Remplacer "... d'écrire ses formules magiques sur le papier." par "... d'écrire ses sorts sur le papier."

▪ Page 113

TABLE DES BARDES

Remplacer 3 fois (y compris 1 fois l'en-tête) "... 13 mètres ..." par "... 12 mètres ...".

Remplacer 1 fois dans l'en-tête "... 16 mètres ..." par "... 15 mètres ...".

Remplacer 1 fois dans l'en-tête "... 20 mètres ..." par "... 18 mètres ...".

Remplacer 2 fois "... 10 mètres ..." par "... 9 mètres ...".

Remplacer 2 fois "... 11,50 mètres ..." par "... 10,50 mètres ...".

BÂTON ÉCLAIRANT

Remplacer "... une zone de 10 mètres ..." par "... une zone de 9 mètres ...".

▪ Page 114

FEU GRÉGEOS

Ajouter à la suite "Le round suivant, la victime d'un coup au but subit 1d6 points de dégâts supplémentaires. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet."

SACOCHE IMMOBILISANTE

Remplacer "La créature partiellement immobilisée subit un malus de ..." par "La créature enchevêtrée subit un malus de ...".

LE COMBAT

▪ Page 116

§0

Remplacer "... bien en deçà du facteur de portée de son arbalète, fixé à 25 m (mais ramené à 24m en intérieur, soit 16 cases sur une échelle de 1,50m par case; voir les distances, page 275)." par "... bien en deçà du facteur de portée de son arbalète légère, fixé à 24 m."

Remplacer "... au-delà de 10 m d'elle (9 m en intérieur, soit 6 cases)." par "... au-delà de 9 m d'elle."

§2

Remplacer "... de portée est 10 m (9 m en intérieur)." par "... de portée est 9 m."

PREMIER ROUND DE COMBAT

§3

Remplacer "... lui permet ; il fait donc 4,50 m (vitesse de déplacement de 5 m, ramenée à 3 cases en intérieur; voir appendice) " par "... lui permet, soit 4,50 m".

§4

Remplacer "... (ils peuvent parcourir 12 m en intérieur dans un tel cas de figure)." par "... (ils peuvent parcourir deux fois leur vitesse de déplacement de 6 m, soit 12 m)".

▪ Page 117

LES ATTAQUES

Remplacer "Chaque personnage peut se déplacer et attaquer." par "Chaque personnage peut se déplacer et placer une attaque."

LE JET D'ATTAQUE

Remplacer "Pour toucher l'adversaire, il faut obtenir un résultat au moins égal à sa CA sur le jet d'attaque." par "Pour toucher, il faut obtenir sur son jet d'attaque un résultat au moins égal à la CA de son adversaire."

LES DÉGÂTS

Remplacer "... des dégâts qui viennent en déduction de ses points de vie." par "... des dégâts qui sont déduit de ses points de vie."

Remplacer "L'attaquant ajoute son bonus de Force au corps à corps et sur les attaques réalisées à l'aide d'une arme de jet (mais ..." par "L'attaquant ajoute son bonus de Force aux jets de dégâts des attaques portés avec une arme de corps à corps ou de jet (mais ...".

OPTIONS D'ATTAQUE

§3

Remplacer "... d'un bonus de charge de +2 ..." par "... d'un bonus de +2 ...".

Remplacer "... à la CA jusqu'à son tour de jeu suivant." par "... à la CA jusqu'à sa prochaine action."

§4

Remplacer "... choisissent le mode d'attaque à outrance ..." par "... choisissent l'action d'attaque à outrance ...".

LES DÉPLACEMENTS

§3

Remplacer "Quand on entre dans l'espace contrôlé par l'adversaire (ou quand on en sort), on s'expose à une attaque ..." par "Se déplacer dans l'espace contrôlé par un adversaire ou en sortir (mais pas y entrer), expose à une attaque ...".

JÈRE PUCE

Remplacer "... sont tour de jeu (à condition qu'il ne coure pas), l'espace dans lequel il commence son mouvement (le plus souvent une case de 1,50 m de côté) n'est pas considéré contrôlé ses adversaires, ne bénéficient donc pas d'une attaque d'opportunité quand il en sort. Par contre, s'il pénètre dans un autre espace contrôlé au cours de son déplacement, la règle des attaques d'opportunité s'applique normalement." par "... sont tour de jeu (et à condition qu'il ne coure pas), les 1,50 premiers mètres de

son mouvement ne provoquent pas d'attaque d'opportunité (même s'il sort d'un espace contrôlé). Il peut donc échapper à ses adversaires sans encombre. Par contre, lors la suite de son déplacement, il provoque normalement des attaques d'opportunités en se déplaçant dans un espace contrôlé ou en le quittant."

LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉS

Remplacer "... se déplacer (sauf dans les deux cas de figure ci-dessus), lancer un sort ou utiliser une arme de jet ou à projectiles." par "... se déplacer (comme expliqué ci-dessus), lancer un sort ou utiliser une arme à distance."

LA MORT, L'INCONSCIENCE ET LA GUÉRISON

§2

Remplacer "... partielles (s'il en tente une plus complexe, il perd 1 point de vie dès qu'il l'a réalisée) ..." par "... partielles (une action fatigante, lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a réalisée) ...".

§3

Remplacer "..., le personnage perd aussitôt connaissance et se meurt." par "..., le personnage est mourant et perd aussitôt connaissance."

LES FIGURINES

Remplacer "... l'échelle suivante: 5 cm = 3 m (2,5 cm = 1,50 m)." par "... l'échelle suivante: 2,5 cm = 1,50 m."

■ Page 118

MALUS DE PORTÉE

Remplacer "... pour une dague de lancer et 40 m pour une arbalète ..." par "... pour une dague et 36 m pour une arbalète ...".

Remplacer "... un arc court (facteur de portée 20 m) permet de tirer à 19,50 m de distance (par exemple) sans malus (du moins en extérieur; voir l'appendice pour ce qui est des distances en intérieur). Par contre, un archer désirant tirer à 65 m de distance aura un malus de -6 au et d'attaque (-2 au delà de 20 m, -4 au delà de 40 m, et -6 au delà de 60 m)." par "... un arc court (facteur de portée 18 m) permet de tirer à 17,50 m de distance (par exemple) sans malus. Par contre, un archer léger désirant tirer à 60 m de distance aura un malus de -6 au et d'attaque (-2 au delà de 18 m, -4 au delà de 36 m, et -6 au delà de 54 m)."

■ Page 119

ATTAQUES DE CONTACT

Remplacer "... normalement, de même que ses bonus de Dextérité et d'armure." par "... normalement, de même que ses bonus de Dextérité et de parade."

VITESSE DE DÉPLACEMENT

§2

Remplacer "... se déplacent de 6,50 m ou de 5 m s'ils ..." par "... se déplacent de 6 m ou de 4,50 m s'ils ...".

§3

Remplacer "... se déplacent de 10 m ou de 6,50 m s'ils ..." par "... se déplacent de 9 m ou de 6 m s'ils ...".

■ Page 120

JET DE VOLONTÉ

Remplacer "On y ajoute le bonus de Volonté." par "On y ajoute le modificateur de Sagesse."

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DU JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "... le venin d'un mille-pattes monstrueux requiert ..." par "... le venin d'un petit mille-pattes monstrueux requiert ...".

Remplacer "...le souffle d'un dragon rouge ancien ..." par "...le souffle d'un dragon rouge vénérable ...".

COMMENT FONCTIONNE LA SURPRISE

Remplacer "... une attaque sournoise (l'attaque sournoise a une portée maximale de 10 m en extérieur, ramenée à 9 m en intérieur; voir Les distances, page 275). Les dégâts ..." par "... une attaque sournoise. Les dégâts ...".

■ Page 121

ACTION DE MOUVEMENT

Remplacer "... pour se déplacer de 5 m ..." par "... pour se déplacer de 4,50 m ...".

ACTIVITÉ INSTANTANÉE

Remplacer "(voir page 175)" par "(voir page 75)".

■ Page 122

ESPACE CONTRÔLÉ

Remplacer "Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) qu'il peut atteindre à l'aide de son arme, et ce même ..." par "Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps, et ce même ...".

ACTION DONNANT LIEU À UNE AO

Remplacer "Le fait d'entrer dans un espace contrôlé ou d'en sortir provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, si un personnage ne fait que se déplacer (sans courir) durant son tour de jeu, l'espace où il démarre son déplacement n'est pas considéré contrôlé, ce qui signifie que ses ennemis ne disposent pas d'attaque d'opportunité à son encontre s'il quitte cette espace. Par contre, s'il entre dans un autre espace contrôlé, il s'expose normalement à une ou plusieurs attaques d'opportunité (selon le nombre de créatures pouvant l'atteindre). Enfin, ..." par "Le fait de se déplacer dans un espace contrôlé ou d'en sortir (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, si un personnage ne fait que se déplacer (sans courir) durant son tour de jeu, les 1,50 premiers mètres de son déplacement ne provoquent pas d'attaque d'opportunité, ce qui peut lui permettre de fuir un adversaire sans encombre. Par contre, la suite de son déplacement suit les règles normales (il peut donc provoquer des attaques d'opportunités en se déplaçant dans un espace contrôlé ou en le quittant). Enfin, ...".

L'ATTAQUE

§1

Remplacer "Elle permet d'attaquer puis de se déplacer, ou de se déplacer puis d'attaquer" par "Elle permet d'attaquer (une fois) puis de se déplacer, ou de se déplacer puis d'attaquer".

TABLE 8-1

Il manque des décalages dans les sous-catégories.

Remplacer (sous la table) "..., le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) ..." par "..., le fait de se déplacer dans un espace contrôlé ou d'en sortir (mais pas d'y entrer) ...".

■ Page 123

CRITIQUES PLUS FRÉQUENTS

Remplacer ".. de l'épée longue, pour laquelle on effectue un jet de critique sur tout résultat de 19 ou 20 au dé." par ".. de l'épée longue, dont la zone de critique possible est de 19-20..".

■ Page 124

CASSER UNE CHARGE

Modifier le titre "Réception de charge".

Remplacer "... doublés quand on les positionne de manière à recevoir une charge, en ..." par "... doublés à un adversaire chargeant en préparant une réception de charge, en ...".

ATTAQUE À OUTRANCE

Remplacer "Si le personnage a droit à plusieurs attaques par round (en raison ...)" par "Si le personnage a droit à plusieurs attaques par action (en raison ...)".

Remplacer "... en bénéficier que s'il d'attaque ..." par "... en bénéficier que s'il attaque ...".

COMBAT À DEUX ARMES

§1

Remplacer "Si le personnage manie une deuxième arme dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire. Mais [...], et le PJ doit s'accommoder d'importants malus au jet d'attaque: -6 à sa main directrice, et -10 à sa seconde main." par "Si, en plus de son arme principale, le personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire. Mais [...], et il doit s'accommoder d'importants malus au jet d'attaque: -6 à sa ou ses attaques principales, et -10 à l'attaque secondaire..".

1^E PUCE

Remplacer "Si l'arme utilisée dans la main non directrice est légère, les malus baissent de 2 points chacun (ils passent donc à -4/-8). On appelle arme légère toute arme plus petite que celles que le personnage peut normalement utiliser à une main." par "Si l'arme secondaire est légère, les malus baissent de 2 points chacun. On appelle arme légère toute arme d'une catégorie de taille inférieure à celle du personnage..".

2^E PUCE

Remplacer "... non directrice (soit -6/-6, ou -4/-4 avec une arme légère dans la seconde main)." par "... non directrice..".

■ Page 125

3^E PUCE

Remplacer "... de 2 points (soit -4/-8, ou -2/-6 avec une arme légère dans la seconde main et -2/-2 si l'on ajoute Ambidextrie)." par "... de 2 points..".

ARME DOUBLE

Remplacer "Le personnage peut utiliser son arme double pour délivrer une seconde attaque, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que si l'arme de sa main non directrice était légère (-4/-8 de base)." par "Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère..".

ACTIONS MAGIQUES

Remplacer "... par la table 8-4: actions diverses, page 139, mais aussi ..." par "... par la table 8-4: actions diverses, page 128, mais aussi ...".

CONCENTRATION

Remplacer "S'il lance ses sorts à volonté (comme c'est le cas ...)" par "S'il lance ses sorts spontanément (comme c'est le cas ...)".

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Remplacer "... de Concentration (DD 10+ nombre de points de dégâts encaissés) pour ..." par "... de Concentration (DD 10+ nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ...".

INCANTATION SUR LA DÉFENSIVE

Remplacer "... de Concentration (DD 15 + niveau de sort). Si ... " par "... de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Si ... ".

ATTAQUE DE CONTACT

Remplacer "Le fait de lancer un sort de contact est considéré comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité (le sort ...)" par "Cette attaque est considéré comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité (le sort ...".

■ Page 126

RETENIR UN SORT

Modifier le titre "Retenir un sort de contact".

Remplacer "Si le personnage ne lance pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut le retenir indéfiniment." par "Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment..".

OBJETS À MOTS DE POUVOIR, POTENTIEL MAGIQUE OU USAGE NORMAL

Modifier le titre "objets à mots de pouvoir, potentiel magique ou usage".

DOUBLE DÉPLACEMENT

§2

Remplacer "Comme toujours, quiconque entre dans un espace contrôlé ou en sort s'expose à une attaque d'opportunité." par "Comme toujours, quiconque se déplace dans un espace contrôlé ou en sort s'expose à une attaque d'opportunité."

Remplacer "... se déplacer, l'espace dans lequel il débute son mouvement n'est pas considéré contrôlé (autrement dit, le fait d'en sortir ne provoque pas d'attaque d'opportunité). Par contre, si le personnage pénètre dans un second espace contrôlé, il offre du même coup une attaque d'opportunité à ses ennemis." par "... se déplacer, les 1,50 premiers mètres de son mouvement ne provoquent pas d'attaque d'opportunité (même s'il quitte un espace contrôlé). Par contre, si le personnage pénètre dans un second espace contrôlé (ou si le premier est assez vaste pour qu'il y soit encore) et qu'il poursuit son mouvement, il provoque du même coup une attaque d'opportunité."

§3

Remplacer "... que se déplacer, son espace de départ (un carré de 1,50 m de côté environ) n'est pas contrôlé, ce qui fait ni Tordek ..." par "... que se déplacer, le début de son mouvement (les 1,50 premiers mètres) sont protégés, ce qui fait ni Tordek ...".

Remplacer "... le nain et l'halfeline, il entrerait forcément dans un autre espace contrôlé s'il lui prenait ..." par "... le nain et l'halfeline, il resterait forcément dans l'espace contrôlé de l'un ou de l'autre s'il lui prenait ...".

Remplacer "... s'écarter de Tordek (et pénétrer dans l'espace ..." par "... s'écarter de Tordek (et rester dans l'espace ...".

Remplacer "... s'éloigner de Lidda (et entrer dans l'espace ..." par "... s'éloigner de Lidda (et rester dans l'espace ...".

Remplacer "Dans chacun de ses deux cas, il offrirait une attaque d'opportunité à l'adversaire dont il se rapprocherait." par "Dans chacun de ses deux cas, il offrirait une attaque d'opportunité à l'adversaire dont il quitterait l'espace de contrôle en poursuivant sa fuite."

Remplacer "... deux compagnons, il entrerait dans l'espace ..." par "... deux compagnons, il resterait dans l'espace ...".

Remplacer "... exposant par là même à deux ..." par "... exposant par la suite de son mouvement à deux ...".

§4

Remplacer "de parcourir 10 km/h environ ..." par "de parcourir 9 km/h environ ...".

■ Page 127

§1

Remplacer "... vitesse moyenne de 20 km/h pour ..." par "... vitesse moyenne de 18 km/h pour ...".

DÉBUT D'ACTION COMPLEXE

Remplacer "... au round suivant (éventuellement à l'aide d'une autre action partielle). Par exemple ..." par "... au round suivant (même à l'aide d'une action partielle). Par exemple ...".

TABLE 8-3

*(SOUS LA TABLE)

Remplacer "..., le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement ..." par "..., le fait de se déplacer dans un espace contrôlé ou d'en sortir (mais pas d'y entrer) expose généralement ...".

■ Page 128

TABLE 8-4

ACTIONS LIBRES

LIGNE 1

Remplacer "Lancer un sort grâce à incantation rapide (page 83) ou ..." par "Lancer un sort à incantation rapide (page 83) ou ...".

† (SOUS LA TABLE)

Remplacer "... il peut dégainer deux armes légères en autant ..." par "... il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant ...".

ACTIONS DE MOUVEMENT

LIGNE 11

Remplacer "Recharger une arbalète de poing" par "Charger une arbalète de poing".

LIGNE 12

Remplacer "Recharger une arbalète légère" par "Charger une arbalète légère".

ACTIONS SIMPLES

LIGNE 10

Remplacer "Lancer un rayon de soleil" par "Générer un rayon de soleil".

ACTIONS SIMPLES (SUITE)

LIGNE 1

Remplacer "... d'un allume-feu (page)" par "... d'un allume-feu (page 113)".

ACTIONS COMPLEXES

LIGNE 11

Remplacer "... (page 97)" par "... (page 97)".

LIGNE 14

Remplacer "... situation (pas de déplacement)" par "... situation (aucun déplacement)".

ACTIONS VARIABLES

LIGNE 1

Remplacer "Tenter de désarmer son adversaire" par "Désarmer un adversaire".

LIGNE 2

Remplacer "Tenter d'immobiliser son adversaire (lutte)" par "Engager une lutte".

LIGNE 3

Remplacer "Faire un croc-en-jambe à son adversaire" par "Faire un croc-en-jambe".

* (SOUS LA TABLE)

Remplacer "..., le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement ..." par "..., le fait de se déplacer dans un espace contrôlé ou d'en sortir (mais pas d'y entrer) expose généralement ...".

■ Page 129

MOURANT

§6

Remplacer "Si un ou plusieurs sorts ramènent les pv du personnage à un total positif, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise." par "Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise".

GUÉRISON DES CARACTÉRISTIQUES AMOINDRIES

Modifier le titre "Guérison des caractéristiques affaiblies".

■ Page 130

DÉPLACEMENT ET POSITION

§2

Remplacer "En règle générale, 5 cm à l'échelle des figurines correspondent à 3 m. Tant que possible, essayez d'être précis à 1,50 m près (soit 2,5 cm)." par "En règle générale, 2,50 cm à l'échelle des figurines correspondent à 1,50 m. Tant que possible, essayez d'être précis à 1,50 m près".

TABLE 8-5

Remplacer "2,5 cm = 1,5 m (5 cm = 3 m)" par "2,5 cm = 1,5 m".

CLASSE ET DÉPLACEMENT

Remplacer "La vitesse de déplacement du barbare est augmentée de 3m par round par rapport aux autres représentant de sa classe (sauf s'il porte une armure lourde). *Exception*: la vitesse de déplacement d'un barbare nain, gnome ou halfelin est augmentée de 3,50 m. De même, un moine ..." par "La vitesse de déplacement du barbare est augmentée de 3m par rapport à un autre humain (sauf s'il porte une armure lourde). De même, un moine ...".

TABLE 8-6

Remplacer "10 m" par "9 m".

Modifier 2 fois "6,50 m" par "6 m".

Remplacer "5 m" par "4,50 m".

CRÉATURE INAMICALE NE PRÉSENTANT PAS UN OBSTACLE

Remplacer "(par exemple, si elle est morte, inconsciente, ligotée, étourdie, paralysée par immobilisation de monstre, ou recroquevillée ..." par "(par exemple, si elle est morte, inconsciente, ligotée, étourdie, paralysée, *immobilisée*, ou recroquevillée ...".

■ Page 131

TABLE 8-7

Remplacer 4 fois "(hauteur)" par "(haute)".

Remplacer 4 fois "(longueur)" par "(longue)".

Remplacer "Tarrasque" par "Tarasque".

** (SOUS LA TABLE)

Remplacer "'hauteur' signifie ..." par "'haute' signifie ...".

Remplacer "'longueur' qu'elle ..." par "'longue' qu'elle ...".

ILLUSTRATION

Remplacer "Catégorie" par "Catégories".

■ Page 132

ENTRE §1 ET "CRÉATURES DE TAILLE G OU PLUS..."

Ajouter le paragraphe "Contrairement à une arme procurant une allonge importante, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètres peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer, dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement)".

§2

Remplacer "Créatures de taille G ou plus dotées d'armes leur conférant une meilleur allonge" par "Créatures de taille G ou plus dotées d'armes procurant une allonge importante".

Remplacer "... qui leur confère une grande allonge peuvent ..." par "... qui leur procure une allonge importante peuvent ...".

Remplacer "... d'une pique géante peut ..." par "... d'une pique adaptée à sa taille peut ...".

ABRI ET ARME CONFÉRANT UNE GRANDE ALLONGE

Modifier le titre "Abri et arme procurant une allonge importante".

Remplacer "Si le personnage utilise une arme lui conférant une allonge supérieure à la normale, quiconque ..." par "Si le personnage utilise une arme procurant une allonge importante, quiconque ...".

TYPE D'ABRI

Remplacer "... d'un abri partiel négligeable (25%) ..." par "... d'un abri partiel léger (25%) ...".

BONUS À LA CA DÉCOULANT DE L'ABRI

Remplacer "Notez que ce bonus doit généralement coexister avec les bonus de circonstances (il ne s'additionne pas à eux)." par "Notez que selon les circonstances, ce bonus peut en rendre d'autres caducs".

■ Page 133

TABLE 8-9 : ABRI

LIGNE 1

Remplacer "Partiel négligeable (25%) ..." par "Partiel léger (25%) ...".

TABLE 8-10 : CAMOUFLAGE

LIGNE 1

Remplacer "Partiel négligeable (25%) ..." par "Partiel léger (25%) ...".

CIBLE SANS DÉFENSE

§1

Remplacer "(qui peut être immobilisé par un sort , ligoté, ... " par "(qui peut être *immobilisé*, ligoté, ... ".

§3

Remplacer "Dans le cadre d' une action complexe, ... " par " Par une action complexe, ... ".

▪ Page 134

LES LIMITES DU RETARDEMENT

Remplacer "... d'initiative de -10 (moins son bonus d'initiative)." par "... d'initiative de -10 moins son bonus d'initiative.".

PRÉPARER SON ACTION

Remplacer "Elle prend la forme d' une action simple ne provoquant ..." par " C'est une action simple ne provoquant ...".

COMMENT PRÉPARER SON ACTION

Remplacer "... à 14), elle indique qu'elle est prête à lancer *charme-personne* sur le premier ..." par "... à 14), elle indique qu'elle se prépare à lancer *charme-personne* sur le premier ...".

Remplacer "... à 7 (juste avant les gobelins)." par "... à 7 (et juste avant les gobelins).".

DÉCONCENTRER UN LANCEUR DE SORTS

Remplacer "Le personnage peut retarder son action pour frapper ..." par "Le personnage peut préparer une action pour frapper ...".

SE TENIR PRÊT À LANCER UN CONTRESORT

Modifier le titre "Préparer un contresort".

Remplacer "Dans ce cas, quand l'ennemi se découvre , le personnage peut reconnaître l'incantation en réussissant ..." par "Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant ...".

PLACER SON ARME DE MANIÈRE À RECEVOIR UNE CHARGE

Modifier le titre "Préparer une réception de charge".

Remplacer "Certaines armes perforantes peuvent être placées de manière à recevoir une charge, généralement en calant ..." par "Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une réception de charge, généralement en calant ... ".

ÉVALUER LA SITUATION

Remplacer "Un personnage peut évaluer la situation au prix d' une action complexe ..." par "Un personnage peut évaluer la situation par une action complexe ...".

Remplacer "... (tel que son bonus ou malus de Dextérité ..." par "... (tel que son modificateur de Dextérité ...".

▪ Page 135

AIDER QUELQU'UN

Remplacer "... il peut assister de dernier au prix d'une action simple." par "... il peut assister de dernier avec une action simple.".

OBJETS INANIMÉS OU IMMOBILES

Remplacer "... Dextérité (-5 s'il n'a pas de valeur de Dextérité) + ... " par "... Dextérité (-5 car il n'a pas de valeur de Dextérité) + ... ".

OBJETS PORTÉ OU TENU EN MAIN PAR L'ADVERSAIRE

Remplacer "... main (au lieu de son malus propre, souvent égal à -5), ..." par "... main (au lieu de son malus propre égal à -5), ...".

▪ Page 136

§1

Remplacer "Leur bonus de base (tant en Réflexes qu'en Vigueur ou en Volonté) est égal à ... " par "Leur bonus, tant en Réflexes qu'en Vigueur ou en Volonté, est égal à ... ".

ARME ET BOUCLERS MAGIQUES

Remplacer "Ainsi, un *bouclier* +2 [...] qu'un bouclier normal." par "Ainsi, un *écu* +2 [...] qu'un écu normal.".

TABLE 8-13

Remplacer "Massue géante " par " Gourdin, très grand".

AMORCER UNE CHARGE À MAINS NUES

§1

Remplacer "... par entrer dans la zone contrôlée par sa cible, ce qui ..." par "... par entrer dans l'espace de sa cible, ce qui ...".

§2

Remplacer "Quand à la cible, sa stabilité lui confère un bonus si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer." par "Quand à la cible, elle gagne un une bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer.".

▪ Page 137

DÉSARMEMENT

Remplacer "Quand on se bat au corps à corps, on peut tenter ..." par " En remplacement d'une attaque au corps à corps, on peut tenter ...".

Remplacer "Si le défenseur combat avec une arme dans chaque main , ..." par "Si le défenseur tient son arme à deux mains, ...".

LUTTE

§1

Remplacer "Deux adversaires luttent lorsqu'ils se retrouvent sans armes au corps à corps." par " La lutte représente un combat au corps à corps rapproché, fait de prises et de coups bas.".

Remplacer "Pour certains monstres, immobiliser une proie peut signifier la serrer dans sa gueule (...) ou la bloquer au sol ..." par "Pour certains monstres, lutter peut

signifier serrer dans sa gueule (...) ou bloquer sa proie au sol ...".

JET DE LUTTE

Remplacer "Le jet de lutte ressemble au jet de combat au corps à corps. Le bonus de base du PJ se calcule de la ... " par "Le jet de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps. Le bonus de lutte se calcule de la ... ".

DÉBUT DE LUTTE

Modifier le titre "Engager une lutte".

§1

Remplacer "Pour engager un tel combat , le personnage doit commencer par saisir sa cible , ce qui revient à réussir une attaque de corps à corps normale. Si l'aventurier dispose de plusieurs attaques par round, il peut essayer plusieurs fois (son bonus de base diminue normalement de 5 points entre chaque attaque)." par "Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui remplace une attaque de corps à corps. Si le bonus de base à l'attaque de l'aventurier est assez élevé pour lui permettre plusieurs attaques par round, il peut essayer d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).".

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Remplacer "Si cette attaque lui inflige le moindre dégâts, il est dans l'incapacité d'agripper son adversaire et la tentative de lutte échoue. (*Exception*: certains monstres ne provoquent pas d'attaques d'opportunité quand ils essayent de saisir leur proie.)" par "Si cette attaque lui inflige le moindre dégâts, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaques d'opportunité quand ils essayent d'engager une lutte.)".

ATTRAPER L'ADVERSAIRE

Modifier le titre "Saisir l'adversaire".

§1

Remplacer "... pour attraper sa cible. S'il la rate, la tentative de lutte échoue. S'il la réussit, le combat peut s'engager. On appelle cet instant précis la saisie." par "... pour saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, il doit encore assurer sa prise. On appelle cet instant précis la saisie.".

ASSURER SA PRISE

§1

Remplacer "Si le PJ l'emporte, il affermit sa prise sur son adversaire , lui infligeant du même coup autant de dégâts qu'avec une attaque à mains nues." par "Si le PJ l'emporte, la lutte est engagée, et il inflige à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues.".

§2

Remplacer "Si l'aventurier est battu lors du jet opposé, la cible échappe à sa prise. Il est impossible d' assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que l'attaquant (mais ce dernier peut toujours tenter d'attraper son adversaire , si c'est tout ce

qu'il souhaite faire)." par "Si l'aventurier est battu lors du jet opposé, la tentative d'engager une lutte échoue. Les tentatives d'un personnage pour assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement (mais il lui est toujours possible d'essayer, s'il souhaite perdre son temps).".

VENIR AU CONTACT DE L'ADVERSAIRE

Modifier le titre "Entrer dans l'espace de l'adversaire".

§1

Remplacer "Maintenant que le personnage a assuré sa prise, il lui faut venir au contact direct de la cible pour véritablement lutter avec elle." par " Pour continuer la lutte, le personnage doit entrer dans l'espace occupé par son adversaire.".

MAINTENIR SA PRISE

Modifier le titre "Poursuivre la lutte".

Remplacer "Le personnage peut désormais agripper son adversaire et tenter de lui infliger des dégâts ou de l'immobiliser (voir si dessous)." par "Le personnage et son adversaire sont désormais agrippés l'un à l'autre, en situation de lutte.".

SE MÊLER À UNE SITUATION DE LUTTE

Modifier le titre "Se mêler à une lutte".

§1

Remplacer "Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec un autre adversaire , ce dernier peut se saisir d'elle comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'il l'attrape automatiquement et qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui. Notez que le personnage doit tout de même assurer sa prise et venir au contact de son adversaire , s'exposant par là même aux attaques d'opportunité des intervenants extérieurs." par "Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un jet de lutte opposé pour infliger des dégâts et entrer dans l'espace de son adversaire pour participer à la lutte, s'exposant par là même aux attaques d'opportunité des intervenants extérieurs.".

OPTIONS DE LUTTE

Remplacer "A partir du moment où le défenseur a été agrippé (autrement dit, dès que l'attaquant commence à maintenir sa prise) , chacun des deux combattant peut tenter d'attaquer sous la forme d'un jet de lutte opposé. Celui qui l'emporte a le choix entre l'une des options suivantes: " par " Un combattant agrippé en situation de lutte (qu'il en soit l'instigateur ou pas) peut faire un jet de lutte opposé en remplacement d'une attaque. S'il le remporte, il a les choix suivants:".

INFLIGER DES DÉGÂTS À L'ADVERSAIRE

Remplacer "Le personnage coupe le souffle à son adversaire en lui broyant lentement les côtes, ce qui lui

inflige autant de dégâts ..." par "Le personnage inflige à son adversaire autant de dégâts ...".

IMMOBILISER L'ADVERSAIRE

Remplacer "... plusieurs attaques, il peut infliger des dégâts ..." par "... plusieurs attaques, il peut tenter de lui infliger des dégâts ...".

Remplacer "... utiliser une arme contre son ennemi , ni tenter d'immobiliser quelqu'un d'autre ..." par "... utiliser une arme contre l'ennemi qu'il immobilise, ni tenter d'infliger des dégâts ou d'immobiliser quelqu'un d'autre ...".

Remplacer "Quiconque s'en prend à une créature immobilisée de la sorte (...)" par "Quiconque attaque une créature immobilisée de la sorte (...".

LIBÉRER UN ALLIÉ

Modifier le titre "Libérer un allié immobilisé".

ÉCHAPPER À L'ADVERSAIRE

Remplacer "S'il est agrippé par plusieurs créatures en même temps, son jet de lutte doit être supérieur à celui de tous ses adversaires." par "S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son jet de lutte doit être supérieur à chacun des leurs. (Mais un adversaire n'est pas obligé de vous retenir)".

PERSONNAGE IMMOBILISÉ

Modifier le titre "Options d'un personnage immobilisé".

§1

Remplacer "Un personnage immobilisé est incapable ..." par "Un personnage immobilisé en situation de lutte est incapable ...".

Remplacer "S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais reste agrippé." par "S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais reste agrippé en situation de lutte..".

ARMES

Remplacer "Les deux combattants peuvent se servir d'une arme légère (mais d'une seule) en situation de lutte, sauf dans le cas où l'un des deux a immobilisé l'autre (celui qui est pris ne peut utiliser ses mains et l'autre a besoin de ses deux mains pour l'empêcher de se dégager)." par " Un combattant agrippé en situation de lutte peut se servir d'une arme légère (mais d'une seule) , sauf s'il est immobilisé ou s'il immobilise un adversaire (celui qui est pris ne peut utiliser ses mains et l'autre a besoin de ses deux mains pour l'empêcher de se dégager)".

SORTS

Remplacer "Le personnage peut tenter de lancer un sort, même s'il est agrippé ou immobilisé, à condition ..." par " Un personnage agrippé ou immobilisé en situation de lutte peut tenter de lancer un sort, à condition ...".

Remplacer "De plus, le PJ doit déjà ..." par "De plus, il doit déjà ...".

Remplacer "... ci-dessus, le PJ doit tout de même ..." par "... ci-dessus, il doit tout de même ...".

■ Page 138

SE DÉGAGER (SUITE)

§0

Remplacer "... ; s'il était immobilisé, il se dégage partiellement et n'est plus qu'agrippé." par "... ; s'il était immobilisé, il se dégage partiellement et n'est plus qu'agrippé en situation de lutte..".

COMBAT EN SELLE

§1

Remplacer "Chevaux et poneys de guerre (autrement [...] destriers) sont d'excellentes montures ..." par "Chevaux et poneys de guerre (autrement [...] destriers) ainsi que les chiens de selle sont d'excellentes montures ...".

§3

Remplacer "Si une cible de taille M ou moins se trouve à terre, le personnage ... " par " Face à un adversaire à pied de taille M ou moins , le personnage ... ".

UTILISATION DE SORTS EN SELLE

Remplacer "Si le cheval galope, la tâche du lanceur de sorts est plus difficile en raison ... " par "Si le cheval galope, le personnage peut lancer un sort après que sa monture ait parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile en raison ... ".

■ Page 139

RENVERSEMENT

§4

Remplacer "Si cet espace est occupé, il tombe automatiquement à la renverse." par "Si cet espace est occupé, il y tombe automatiquement à la renverse..".

CROC-EN-JAMBE

§1

Remplacer "On peut essayer de faire trébucher son adversaire dans le cadre d'une attaque de corps à corps, à condition ..." par "On peut essayer de faire trébucher son adversaire en remplacement d'une attaque de corps à corps, à condition ...".

Remplacer "De plus, le défenseur bénéficie d'un bonus de +4 s'il a plus de deux jambes ... " par "De plus, le défenseur bénéficie d'un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de deux jambes ... ".

RENGOI DES MORTS VIVANTS

§3

Remplacer "... a une portée maximale de 20 m ..." par "... a une portée maximale de 18 m ...".

■ Page 140

EFFICACITÉ DU JET DE RENGOI DES MORTS-VIVANTS

Modifier le titre "Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants".

Remplacer "... dans un rayon de 20 m ..." par "... dans un rayon de 18 m ...".

TABLE 8-16

La première colonne n'est pas centrée.

ATTAQUES NORMALES À MAINS NUES

Modifier le titre "Attaques à mains nues 'armées'".

Remplacer "Certains monstres ou personnages infligent des dégâts normaux en attaquant à mains nues." par "Certains monstres ou personnages sont considérés comme armés même lorsqu'ils attaquent à mains nues."

LA VIE D'AVENTURIER

■ Page 141

LE POIDS TOTAL

§1

Remplacer "... Table 9-1 : poids transportable" par "...

Table 9-1 : charge transportable".

§3

Remplacer "... vitesse de déplacement à 5 m" par "...

vitesse de déplacement à 4,50 m".

■ Page 142

§1

Remplacer "... sa vitesse de déplacement tombe de 10 m à 6,50 m, elle ..." par "... sa vitesse de déplacement tombe de 9 m à 6 m, elle ...".

TABLE 9-2

Remplacer "10 m" par "9 m".

Remplacer 3 fois "6,50 m" par "6 m".

Remplacer 2 fois "5 m" par "4,50 m".

Remplacer "lourde ... x4" par "lourde ... x3".

DÉPLACEMENTS

1^E PUCE

Remplacer "..., mesuré en mètres." par "..., mesuré en mètres par round".

MODES DE DÉPLACEMENTS

MARCHE

Remplacer "... généralement 5 km en une heure." par

"... généralement 4,50 km en une heure".

FOOTING

Remplacer "... moyenne de 10 km quand ..." par "... moyenne de 9 km quand ...".

COURSE (x3)

Remplacer "... environ à 15 km/h quand ..." par "... environ à 9 km/h quand ...".

COURSE (x4)

Remplacer "... environ à 20 km/h pour ... et à 13 km/h pour ..." par "... environ à 18 km/h pour ... et à 12 km/h pour ...".

DÉPLACEMENTS CONTRARIÉS

§1

Remplacer "... pour obtenir la distance parcourue (en arrondissant au demi-mètre le plus proche). Par exemple, un humain qui parcourt normalement 13 12 mètres lors d'un double déplacement (footing) ne progresse en fait que de 10 mètres dans les fourrés." par "... pour obtenir la distance parcourue. Par exemple, un humain qui parcourt normalement 12 mètres lors d'un double déplacement

(footing) ne progresse en fait que de 9 mètres dans les fourrés."

§2

Remplacer "... déplace habituellement de 20 m avec un double déplacement (footing) ne fera plus que 5 mètres dans d'épais fourrés ..." par "... déplace habituellement de 18 m avec un double déplacement (footing) ne fera plus que 4,50 mètres dans d'épais fourrés ...".

■ Page 143

TABLE 9-3

EN-TÊTE ET UN ROUND

Remplacer 2 fois "5 m" par "4,50 m".

Remplacer 2 fois "6,50 m" par "6 m".

Remplacer 3 fois "10 m" par "9 m".

Remplacer 3 fois "13 m" par "12 m".

Remplacer 1 fois "15 m" par "13,50 m".

Remplacer 3 fois "20 m" par "18 m".

Remplacer 2 fois "26 m" par "24 m".

Remplacer 1 fois "30 m" par "27 m".

Remplacer 2 fois "40 m" par "36 m".

Remplacer 1 fois "52 m" par "48 m".

UNE MINUTE

Remplacer 1 fois "50 m" par "45 m".

Remplacer 1 fois "65 m" par "60 m".

Remplacer 2 fois "100 m" par "90 m".

Remplacer 2 fois "130 m" par "120 m".

Remplacer 1 fois "150 m" par "135 m".

Remplacer 3 fois "200 m" par "180 m".

Remplacer 2 fois "260 m" par "240 m".

Remplacer 1 fois "300 m" par "270 m".

Remplacer 2 fois "400 m" par "360 m".

Remplacer 1 fois "520 m" par "480 m".

UNE HEURE

Remplacer 1 fois "2,5 km" par "2,25 km".

Remplacer 2 fois "5 km" par "4,5 km".

Remplacer 2 fois "6,5 km" par "6 km".

Remplacer 1 fois "10 km" par "9 km".

Remplacer 1 fois "13 km" par "12 km".

UN JOUR

Remplacer 1 fois "20 km" par "18 km".

Remplacer 1 fois "25 km" par "24 km".

Remplacer 1 fois "40 km" par "36 km".

Remplacer 1 fois "50 km" par "48 km".

TABLE 9-6

Remplacer "Cheval léger ou cheval de guerre léger ... 10 km ... 80 km" par "Cheval léger ou cheval de guerre léger ... 9 km ... 72 km".

Remplacer "Cheval léger (50-150 kg à 75-225 kg) ... 6,5 km ... 50 km" par "Cheval léger (75-225 kg) ... 6 km ... 48 km".

Remplacer "Cheval de guerre léger (67-200 kg à 115-345 kg) ... 6,5 km ... 50 km" par "Cheval de guerre léger (115-345 kg) ... 6 km ... 48 km".

Remplacer "Cheval lourd ... 8 km ... 65 km" par "Cheval lourd ... 7,5 km ... 60 km".

Remplacer "Cheval lourd (67-200 kg à 100-300 kg) ... 5,5 km ... 45 km" par "Cheval lourd (100-300 kg) ... 5,25 km ... 42 km".

Remplacer "Cheval de guerre lourd ... 6,5 km ... 50 km" par "Cheval de guerre lourd ... 6 km ... 48 km".

Remplacer "Cheval de guerre lourd (87-260 kg à 150-450 kg) ... 5 km ... 40 km" par "Cheval de guerre lourd (150-450 kg) ... 4,5 km ... 36 km".

Remplacer "Poney ou poney de guerre ... 6,5 km ... 50 km" par "Poney, poney de guerre ou chien de selle ... 6 km ... 48 km".

Remplacer "Poney (22-65 kg à 38-110 kg) ... 5 km ... 40 km" par "Poney (38-110 kg) ... 4,5 km ... 36 km".

Remplacer "Poney de guerre (25-75 kg à 50-150 kg) ... 5 km ... 40 km" par "Poney de guerre ou chien de selle (50-150 kg) ... 4,5 km ... 36 km".

Remplacer "Âne ou mulet ... 5 km ... 40 km" par "Âne ou mulet ... 4,5 km ... 36 km".

Remplacer "Mulet (47-140 kg à 115-345 kg) ... 3 km ... 25 km" par "Mulet (115-345 kg) ... 3 km ... 24 km".

Remplacer "Chariot ou charrette ... 3 km ... 25 km" par "Chariot ou charrette ... 3 km ... 24 km".

Remplacer "Radeau ou barge (...) ... 800 m ... 8 km" par "Radeau ou barge (...) ... 750 m ... 7,5 km".

Remplacer "Embarcation à rames ... 2,5 km ... 25 km" par "Embarcation à rames ... 2,25 km ... 22,5 km".

Remplacer "Vaisseau de guerre (voile, rame) ... 4 km ... 96 km" par "Vaisseau de guerre (voile, rame) ... 3,75 km ... 90 km".

Remplacer "Caravelle (voile, rame) ... 5 km ... 120 km" par "Caravelle (voile, rame) ... 4,5 km ... 108 km".

Remplacer "Galère (voile, rame) ... 6,5 km ... 156 km" par "Galère (voile, rame) ... 6 km ... 144 km".

■ Page 144

PRÉPARATIFS

§1

Remplacer "... se procurer des armes de jet , pour ..." par "... se procurer des armes à distance, pour ...".

TABLE 9-7

Remplacer "Lampe ... 5 m ... 12 heures/litre " par "Lampe ... 4,50 m ... 6 heures/demi-litre".

Remplacer "Lanterne à capote ... cône de 20 m* ... 12 heures/litre " par "Lanterne à capote ... cône de 18 m* ... 6 heures/demi-litre".

Remplacer "Lanterne sourde ... 10 m ... 12 heures/litre " par "Lanterne sourde ... 9 m ... 6 heures/demi-litre".

Remplacer "Bâton éclairant ... 10 m ... 6 heures" par "Bâton éclairant ... 9 m ... 6 heures". Placer cette ligne en début de tableau.

Remplacer "*Flamme éternelle* ..." par "*Flamme éternelle* ...". Mettre en italique.

Remplacer "*Lumière* ... 6 m ... 10 minutes" par "*Lumière* ... 6 m ... 10+ minutes". Mettre en italique.

Remplacer "*Lumières dansantes* ..." par "*Lumières dansantes* ...". Mettre en italique. Placer la ligne en fin de tableau.

Remplacer "*Lumière du jour* ... 10 m ... 30 minutes " par "*Lumière du jour* ... 18 m ... 30+ minutes ". Mettre en italique.

■ Page 145

3. BONUS DE BASE AUX JETS DE SAUVEGARDE

Remplacer "L'un augmente tous les niveaux pairs, l'autre tous les trois niveaux." par " Certains augmentent tous les niveaux pairs, d'autres tous les trois niveaux.".

4. POINTS DE COMPÉTENCE

Remplacer "..., chaque point permet d'acquérir un degré de maîtrise , le degré ..." par "..., chaque point permet d'acquérir un degré de maîtrise supplémentaire, le degré ...".

Remplacer "... le degré maximal est limité à la moitié du niveau du personnage (n'arrondissez pas ...)" par "... le degré maximal est limité à la moitié de celui d'une compétence de classe (n'arrondissez pas ...)".

5. VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Remplacer "Si la valeur de Constitution du personnage ..." par "Si le modificateur de Constitution du personnage ...".

LA MAGIE

■ Page 147

§1

Remplacer "... et ouvre son livre de sorts. Elle commence par le feuilleter pour sélectionner les enchantements dont elle ..." par "... et ouvre son grimoire. Elle commence par le feuilleter pour sélectionner les sorts dont elle ...".

Remplacer "... elle se concentre sur les pages des incantations qui ..." par "... elle se concentre sur les pages des sorts qui ...".

Remplacer "Lorsqu'elle referme le livre , elle a mémorisé de nombreux enchantements , qu'elle ..." par "Lorsqu'elle referme le grimoire, elle a préparé de nombreux sorts, qu'elle ...".

LANCER DES SORTS

Remplacer "Bardes, druides, ensorceleurs, magiciens ; paladins, prêtres et rôdeurs expérimentés sont ..." par "Bardes, druides, ensorceleurs, magiciens, prêtres ; paladins et rôdeurs expérimentés sont ...".

■ Page 148

NOMBRE DE SORTS

Modifier le titre "Emplacements de sorts".

Remplacer "Il est toujours possible de substituer un sort de plus bas niveau à un autre de niveau supérieur. Par exemple, un magicien de niveau 7 dispose d'au moins du sort du 4^e niveau et de deux du 3^e niveau (voir Table ...). Mais s'il préfère, il peut mémoriser un troisième sort du 3^e niveau en lieu et place de celui du 4^e. Notez qu'un mage à l'intelligence trop basse pour disposer de son plein potentiel magique bénéficie tout de même du maximum de sorts alloués, mais il doit répartir les sorts hors d'atteinte pour lui entre les niveaux inférieurs. Ainsi, un magicien de niveau 9 n'ayant que 14 en Intelligence ne peut maîtriser les incantations du 5^e niveau, mais il peut choisir un sort supplémentaire (du 1^{er} au 4^e niveau) en remplacement de celui du 5^e niveau qu'il est incapable d'utiliser." par "Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Par exemple, un magicien de niveau 7 dispose d'au moins un emplacement de sort du 4^e niveau et de deux du 3^e niveau (voir Table ...). Mais s'il préfère, il peut préparer un troisième sort du 3^e niveau en lieu et place de celui du 4^e. Notez qu'un mage à l'intelligence trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondant, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs. Ainsi, un magicien de niveau 9 n'ayant que 14 en Intelligence ne peut lancer de sorts du 5^e niveau, mais il peut préparer un sort supplémentaire (du 4^e niveau ou moins) dans son emplacement du 5^e niveau."

LE TEMPS D'INCANTATION

§1

Remplacer "... un temps d'incantation de 1 peut être ..." par "... un temps d'incantation de 1 action peut être ...".

Remplacer "... (voir Les sorts au combat, page 125)" par "... (voir Lancer un sort, page 125)".

§2

Remplacer "... exige un round complet correspond ..." par "... exige un round entier correspond ...".

Remplacer "... (pendant ces 10 rounds, on considère qu'il se livre chaque round à une action complexe)." par "... (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe)."

§3

Remplacer "... au moment de l'incantation." par "... au début de l'incantation."

LA PORTÉE

§1

Remplacer "Si tout ou partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet et perdu." par "Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie."

COURTE

Remplacer "... tout les deux niveaux du personnage " par "... tout les deux niveaux de lanceur de sort".

MOYENNE

Remplacer "... par niveau " par "... par niveau de lanceur de sort".

LONGUE

Remplacer "... par niveau " par "... par niveau de lanceur de sort".

CIBLE(S)

§3

Remplacer "... qui le lance ('cible: le personnage '), il ne ..." par "... qui le lance ('cible: le lanceur de sorts'), il ne ...".

■ Page 149

Échanger les catégories 'rayon' et 'étendue'.

RAYON

§1

Remplacer "... cible comme s'il lançait un projectile, même si ..." par "... cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si ...".

Remplacer "Comme pour une arme de jet, il est possible ..." par "Comme pour une arme à distance, il est possible ...".

Remplacer "... le champ de vision du PJ et ainsi protéger celui qu'il vise." par "... le champ de vision du PJ ou offrir un abri à celui qu'il vise."

ZONE D'EFFET

Mettre les différents types de zone d'effet par ordre alphabétique : Cône, Créatures, Cylindre, Émanation, Étendue, Objet, Rayonnement ; puis Autre et Façonnable).

■ Page 150

LIGNE D'EFFET

Remplacer "... à la ligne de mire pour une arme de jet ..." par "... à la ligne de mire pour une arme à distance ...".

EFFET PARTIEL

Modifier le titre "Partiel".

DEMI-DÉGÂTS

Modifier le titre "1/2 dégâts".

(OBJET)

Remplacer "... est égal à 2 plus la moitié de son niveau de magie." par "... est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts."

SOUS LA TABLE 10-1

*

Remplacer "... lequel les objets risquant d'être ..." par "... lequel les objets risquent d'être ...".

LA RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "..., il ne pourra l'affecter que si le lanceur de sorts réussit un jet de niveau (1d20 + niveau, le total devant ..." par "..., il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le total devant ...".

▪ Page 151

SORT DE CONTACT ET CONSERVATION D'ÉNERGIE

Modifier le titre "Retenir un sort de contact".

DÉCLENCHEMENT

Modifier le titre "Utilisation ou épuisement".

Remplacer "... jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés." par "... jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés."

(T)

Remplacer "Mettre un terme à un sort constitue une action simple ..." par "Mettre un terme à un sort est une action simple ...".

LES COMPOSANTES

Remplacer "... mais ils deviennent importants ..." par "... mais elles deviennent importantes ...".

V (VERBALE)

Remplacer "... ou un bâillon empêche de le faire, et donc de jeter l'enchantement désiré. ..." par "... ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. ...".

LA CONCENTRATION

§1

Remplacer "... niveau du sort, car plus un enchantement est puissant, plus ..." par "... niveau du sort, car plus un sort est puissant, plus ...".

BLESSURE

Remplacer "... (dans le cas d'une incantation durant 1 round ou plus) ..." par "... (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ...".

Remplacer "... (attaque d'opportunité ou attaque volontairement retardée par un adversaire se tenant prêt)." par "... (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).".

▪ Page 152

§0

Remplacer "... pas considérés continus (on ne les divise donc pas par deux)." par "... pas considérés continus."

SORT

Remplacer "... le distraire, le DD devient 10 + DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + niveau du sort que le PJ essaye de lancer. Enfin, pour les sorts ..." par "... le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le PJ essaye de lancer. Pour les sorts ...".

LUTTE ET IMMOBILISATION

Remplacer "... un personnage agrippé ou immobilisé par son adversaire en situation de lutte sont ..." par "... un personnage agrippé ou immobilisé en situation de lutte sont ...".

ENCHEVÊTEMENT

Remplacer "... en cas d'échec (DD 15 + niveau du sort que l'on cherche à jeter)." par "... en cas d'échec (DD 15).".

COMMENT MARCHENT LES CONTRESORTS

§1

Remplacer "... se déplacer, le fait de se tenir prêt comptant comme une action simple)." par "... se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).".

§3

Remplacer "... à portée, les deux enchantements s'annulent réciproquement, ..." par "... à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, ...".

CONTRESORTS ET MÉTAMAGIE

Remplacer "Par exemple, une *boule de feu* classique peut en contrer une autre dont la puissance a été augmentée par le don Quintessence des sorts, et vice versa." par "Par exemple, une *boule de feu* peut contrer une quintessence de *boule de feu* (dont la puissance a été augmentée par le don Quintessence des sorts), et vice versa."

LE NIVEAU DU LANCEUR DE SORTS

Modifier le titre "Le niveau de lanceur de sorts".

§1

Remplacer "La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette." par "La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau de classe."

Remplacer "... par un mage de niveau ..." par "... par un magicien de niveau ...".

§2

Remplacer "Il est possible de diminuer volontairement la puissance d'un sort, mais à condition [...] (et en conservant le niveau 'virtuel' permettant de faire appel à cet enchantement)." par "Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition [...] (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort).".

Remplacer "... elle ne peut descendre plus bas que les caractéristiques correspondant au niveau 5 (en dessous ...)" par "... elle ne peut pas réduire son niveau de lanceur de sorts en dessous de 5 (en dessous ...)".

Remplacer "... de réduire son sort au-delà du niveau 6 (stade ...)" par "... de réduire son niveau de lanceur de sorts en deçà de 6 (stade ...)".

L'ÉCHEC DES SORTS

Remplacer "... qu'il peut affecter. De même, si un mage [...] du point d'origine." par "... qu'il peut affecter."

ATTAQUE

Remplacer "... dommage (désarmement, assaut)" par "... dommage (désarmement, charge à mains nues)".

Remplacer "... et autres enchantements similaires ne sont ..." par "... et autres sorts similaires ne sont ...".

▪ Page 153

§0

Remplacer "... un personnage subissant deux pénalités de même type ..." par "... un personnage subissant deux malus de même type ...".

REGISTRES

§1

Remplacer "Par exemple, *charme-personne* affecte l'esprit , comme cela est indiqué sous le nom du sort." par "Par exemple, *charme-personne* est un sort mental, comme cela est indiqué à la suite de son école."

Remplacer "... les interactions possibles entre le sort et les autres enchantements , les ..." par "... les interactions possibles avec les autres sorts, les ...".

Remplacer "... ne marche que contre les sorts soniques ou basés sur le langage." par "... ne marche que contre les sorts de son ou de langage."

§2

Remplacer "... et terreur." par "... et terreur. On parle de sort d'acide, du Bien, du Chaos, etc."

§3

Remplacer "Les sorts basés sur le langage doivent ..." par "Les sorts de langage doivent ...".

COMBINAISON D'EFFETS MAGIQUES

§1

Remplacer "... très particuliers (par exemple, la fonction ... mutuellement). Quand ..." par "... très particuliers. Quand ...".

§2

Remplacer "... ne sont pas cumulables. Par exemple, lancer *bénédictio*n à deux reprise ne procure pas deux fois le bonus lié au sort. Par contre, ..." par "... ne sont pas cumulables avec eux-mêmes. Par exemple, lancer *bénédictio*n à deux reprise ne double pas le bonus lié au sort. Par contre, ...".

Remplacer "... plusieurs sorts de *rapidité* ne peuvent s'ajouter " par "... plusieurs sorts de *rapidité* ne rendent pas plus rapide qu'un seul".

§3

Remplacer "Ainsi, le bonus de Force fourni par *force de taureau* ne pourra pas s'ajouter à celui provenant de *puissance divine*." par "Ainsi, le bonus d'altération à la Force fourni par *force de taureau* ne pourra pas s'ajouter au bonus d'altération provenant de *puissance divine*."

Remplacer "De la même manière, un *ceinturon de force de géant* augmente la Force de son porteur ; son effet ..." par "De la même manière, un *ceinturon de force de géant* donne un bonus d'altération en Force ; son effet ...".

§4

Remplacer "... *bénédictio*n donne un bonus de +1 au moral sur les jets ..." par "... *bénédictio*n donne un bonus de moral de +1 sur les jets ...".

Remplacer "... se traduit par un bonus de +2 à tous les jets ..." par "... se traduit par un bonus de résistance de +2 à tous les jets ...".

■ Page 154

§0

Remplacer "... indiqués ci-dessus, mais aussi d'un troisième, de +3 au jet de sauvegarde ..." par "... indiqués

ci-dessus, qui se cumulent en un bonus de +3 aux jets de sauvegarde ...".

§1

Remplacer "Les bonus ne s'accompagnant d'aucune précision (par exemple ' +2', et non ' +2 à la résistance contre ...) s'additionnent , comme n'importe quel bonus précis." par "Les bonus qui ne sont pas nommés (par exemple 'bonus de +2', et non 'bonus de résistance de +2 ') s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé."

MÊME EFFET, PUISSANCES DIFFÉRENTES

Remplacer "Le PJ bénéficient d'un total de 5 points de Force, mais ..." par "Le PJ bénéficient seulement de 5 points de Force, mais ...".

UN EFFET FAIT DISPARAÎTRE LES AUTRES

Remplacer "... par *transmutation de la chair en pierre* " par "... par *pétrification*".

EFFETS MULTIPLES DE CONTRÔLE MENTAL

Remplacer "... prend le pas sur tout autre sort affectant l'esprit , car il ..." par "... prend le pas sur tout autre forme de contrôle mental, car il ...".

Remplacer "Les enchantements de ce type n'ôtant pas la capacité de penser n'interfèrent pas ..." par " Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ôtent pas la capacité de penser, n'interfèrent pas ...".

LA MAGIE PROFANE

§1

Remplacer "... vont des incantations simples et utiles ..." par "... vont des tours de magie simples et utiles ...".

Remplacer "... aux sortilèges surpuissants, ..." par "... aux sorts surpuissants, ...".

PRÉPARATION DES SORTS DE MAGICIEN

§1

Remplacer "... consulte son livre de sorts et prépare ..." par "... consulte son grimoire et prépare ...".

Remplacer "Parmi les incantations de son livre de sorts , elle choisit ..." par "Parmi les sorts de son grimoire, elle choisit ...".

Remplacer "... à préparer des enchantements à partir de son livre de sorts." par "... à préparer des sorts à partir de son grimoire."

LE REPOS

Remplacer "... se plonger dans son livre de sorts)." par "... se plonger dans son grimoire).".

SORTS JETÉS DURANT LA PÉRIODE DE REPOS

§1

Remplacer "... sa capacité à mémoriser de nouveaux sorts." par "... sa capacité à préparer de nouveaux sorts."

CONDITIONS DE PRÉPARATION

§1

Remplacer "... préparer la moindre incantation s'il n'a pas son livre de sorts ou si ..." par "... préparer le moindre sort s'il n'a pas son grimoire ou si ...".

Remplacer "... même sans livre de sorts." par "... même sans grimoire."

TEMPS DE PRÉPARATION

§1

Remplacer "... doit consulter son livre de sorts ou si ..." par "... doit consulter son grimoire ou si ...".

Remplacer "... pour préparer les enchantements qui l'intéressent ..." par "... pour préparer les sorts qui l'intéressent ...".

Remplacer "... l'état d'esprit permettant la mémorisation." par "... l'état d'esprit nécessaire à la préparation des sorts."

■ Page 155

SÉLECTION DES SORTS

§1

Remplacer "... que ceux qu'il a appris précédemment ..." par "... que ceux qu'il a préparés précédemment ...".

Remplacer "Son livre de sorts le guide ..." par "Son grimoire le guide ...".

§2

Remplacer "... peut décider de laisser des " par "... peut décider de laisser des emplacements de sorts "blancs", c'est à dire des sorts non déterminés."

Remplacer "... ou de combler le vide laissé par un sort qu'il" par "... ou d'utiliser l'emplacement d'un sort qu'il".

§3

Remplacer "... et se laisse "blancs": un au ..." par "... et laisse deux emplacements : un au ...".

Remplacer "... pour réviser déblocage ..." par "... pour préparer déblocage ...".

Remplacer "... qui vient combler son sort blancs du 2^e niveau." par "... qui vient combler son emplacement blancs du 2^e niveau."

Remplacer "Il lui est désormais impossible d'apprendre la moindre incantation tant ..." par "Il lui est désormais impossible de préparer le moindre sort tant ...".

ÉCRITS DE MAGIE PROFANE

§1

Remplacer "... le temps de déchiffrer les formules magiques écrites par l'un de ses subalternes." par "... le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien."

§2

Remplacer "..., sur un livre de sorts ou un ..." par "..., sur un grimoire ou un ...".

Remplacer "... (DD 20 + niveau de l'enchantement), il faut ..." par "... (DD 20 + niveau du sort), il faut ...".

Remplacer "..., le succès est garanti." par "..., le succès est, là aussi, garanti."

EMPRUNT DE LIVRE DE SORTS

Modifier le titre "Emprunt de grimoire".

§1

Remplacer "... un autre livre de sorts que le sien ..." par "... un autre grimoire que le sien ...".

Remplacer "... son propre livre de sorts), mais ..." par "... son propre grimoire), mais ...".

Remplacer "S'il veut réviser le sort une nouvelle fois , il faut refaire le jet de Connaissances des sorts, même s'il a déjà utiliser ce livre de sorts pour l'apprendre." par " À chaque nouvelle préparation, il faut refaire le jet de Connaissances des sorts, même s'il a déjà utiliser ce grimoire pour le préparer."

Remplacer "... le lendemain avant de recommencer à étudier l'incantation sur ce livre de sorts bien précis (mais ..." par "... le lendemain avant de tenter à nouveau de préparer le sort à partir de ce grimoire bien précis (mais ...".

AJOUT DE FORMULE AU LIVRE DE SORTS

Modifier le titre "Ajout de sorts au grimoire".

§1

Remplacer "... pour ajouter de nouvelles incantations à leur livre de sorts." par "... pour ajouter de nouveaux sorts à leur grimoire."

SORTS ACQUIS EN MONTANT DE NIVEAU

Remplacer "... qu'il peut ajouter à son livre de sorts." par "... qu'il peut ajouter à son grimoire."

Remplacer "... l'un de ces enchantements doit ..." par "... l'un de ces sorts doit ...".

SORTS COPIÉS À PARTIR D'UN PARCHEMIN OU D'UN AUTRE LIVRE DE SORTS

Modifier le titre "Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire".

§1

Remplacer "... ou le livre de sorts d'un autre mage." par "... ou le grimoire d'un autre magicien."

Remplacer "... à étudier la formule." par "... à étudier le sort."

Remplacer "... d'apprendre les enchantements des écoles de magie ..." par "... d'apprendre les sorts des écoles de magie ...".

§2

Remplacer "Si l'incantation provenait d'un autre livre de sorts , celui-ci ..." par "Si le sort provenait d'un autre grimoire, celui-ci ...".

COPIE DES NOUVEAUX SORTS

Remplacer "... a compris une nouvelle formule magique , il peut la recopier dans son livre de sorts." par "... a compris un nouveau sort, il peut le recopier dans son grimoire."

ESPACE REQUIS

Remplacer "Un livre de sorts comprend 100 pages." par "Un grimoire comprend 100 pages."

COÛT DU MATÉRIEL

§2

Remplacer "Ces incantations font partie intégrante ..." par "Ils font partie intégrante ...".

REMPACEMENT ET COPIE DES LIVRES DE SORTS

Modifier le titre "Remplacement et copie des grimoires".

§1

Remplacer "... pour reconstituer un livre de sorts perdu. Les incantations qu'il ..." par "... pour reconstituer un grimoire perdu. Les sorts qu'il ...".

■ Page 156

REMPACEMENT ET COPIE DES LIVRES DE SORTS (SUITE)

§0

Remplacer "... à partir d'un livre de sorts emprunté ..." par "... à partir d'un grimoire emprunté ...".

§1

Remplacer "... à recopier un livre de sorts existant ..." par "... à recopier un grimoire existant ...".

BARDES ET ENSORCELEURS

§1

Remplacer "... ils n'ont pas de livres de sorts et ne préparent pas leurs incantations à l'avance ..." par "... ils n'ont pas de grimoires et ne préparent pas leurs sorts à l'avance ...".

AJOUT DE SORTS AU RÉPERTOIRE

§1

Problème de typographie (deux lettres en rouge).

§2

Remplacer "... qu'il n'ait découvert une formule qui l'intéresse davantage sur un parchemin ou un livre de sorts." par "... qu'il n'ait découvert un sort qui l'intéresse davantage sur un parchemin profane ou dans un grimoire.".

PRÉPARATION DES SORTS DIVINS

§1

Remplacer "Les différences sont les suivantes:" par "Les autres différences sont les suivantes:".

SÉLECTION ET PRÉPARATION DES SORTS

§2

Remplacer "... pas besoin de livres de sorts , mais ..." par "... pas besoin de grimoires, mais ...".

Remplacer "... sur la Table 3-16: prêtres)." par "... sur la Table 3-16: prêtres). Un sort de domaine n'apparaissant pas aussi sur la liste général des sorts de prêtre ne peut être préparé que comme sort de domaine.".

SORTS DE SOINS ET DE BLESSURE

Remplacer "Un prêtre neutre (ou priant un dieu neutre) peut jeter ..." par "Un prêtre neutre et priant un dieu neutre peut jeter ...".

RECHERCHE INDÉPENDANTE

§1

Remplacer "... un ouvrage similaire à un livre de sorts , dans lequel ..." par "... un ouvrage similaire à un grimoire, dans lequel ...".

■ Page 157

ENCHANTEMENT

§1

Remplacer "Ils sont regroupés en deux catégories :" par "Ils sont regroupés en deux branches:".

ILLUSIONS

§1

Remplacer "Les illusions trompent les sens." par "Les illusions trompent les sens et l'esprit.".

Remplacer "Les illusions sont classées en cinq catégories : ..." par "Les illusions sont classées en cinq branches: ...".

FANTASME

§1

Remplacer "... ne sont pas pris pour cible par l'illusion ..." par "... ne sont pas pris pour cible par le fantasme ...".

Remplacer "... des sorts qui affectent l'esprit." par "... des sorts mentaux.".

MIRAGE

§1

Remplacer "... des sorts qui affectent l'esprit." par "... des sorts mentaux.".

INVOCATION

§1

Remplacer "Il existe quatre sortes d'invocations différentes, qui permettent de ..." par "Il existe quatre branches d'invocations , qui permettent de ...".

■ Page 158

§2

Remplacer "... 24 heures par niveau du personnage " par "... 24 heures par niveau de lanceur de sorts".

POUVOIRS MAGIQUES

§2

Remplacer "... ont un temps d'incantation de 1." par "... ont un temps d'incantation de 1 action.".

POUVOIRS SURNATURELS

§1

Remplacer "..., l'absorption de niveaux accompagnant ..." par "..., l'absorption d'énergie accompagnant ...".

POUVOIRS EXTRAORDINAIRES

Remplacer "Les dons d'esquive d'un roublard ..." par "Les capacités d'esquive totale d'un roublard ...".

LES SORTS

■ Page 159

NIVEAU DE LANCEUR DE SORT

Remplacer "... , le terme 'niveau' concerne toujours le niveau de celui qui lance l'incantation, et non ..." par "... , le terme 'niveau' désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance , et non ...".

CRÉATURE ET PERSONNAGE

Remplacer "Les terme 'créature' et 'individu ' sont ..." par "Les terme 'créature' et ' personnage' sont ...".

SORTS DE BARDES DU NIVEAU 0

Remplacer "Détection de la magie. ... à 20 m à la ronde..." par "Détection de la magie. ... à 18 m à la ronde...".

Remplacer "Illumination. Aveugle la cible (-1 action)" par "Illumination. Ébloui la cible (-1 aux jets d'attaque)".

Remplacer "Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs illusoirs" par "Lumières dansantes. Crée jusqu'à 4 torches ou autres lueurs".

SORTS DE BARDES DU 1ER NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre I. Appelle un Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le P.J.".

Remplacer "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 20 m." par "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 18 m.".

Remplacer "Protection contre la Loi/... , repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre la Loi/... , repousse créatures invoquées ou convoquées.".

▪ Page 160

SORTS DE BARDES DU 2E NIVEAU

Remplacer "Cacophonie. ... 1d8 pts de dégâts (son) , étourdissement ..." par "Cacophonie. ... 1d8 pts de dégâts de son, étourdissement ...".

Remplacer "Convocation de monstre II. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Effroi. ... (5 m de rayon)" par "Effroi. ... (4,5 m de rayon)".

Remplacer "Lueurs hypnotiques. ... Fascine 2d4 DV/niv. ..." par "Lueurs hypnotiques. ... Fascine 2d4 DV. (+1/niv.) ...".

Remplacer "Lumière du jour. ... sur 20 m de rayon..." par "Lumière du jour. ... sur 18 m de rayon...".

SORTS DE BARDES DU 3E NIVEAU

Remplacer "Affûtage. Double les chances de porter un coup critique." par "Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.".

Remplacer "Convocation de monstre III. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Lenteur. ... une action partielle, -2 à la CA , -2 au jet d'attaque." par "Lenteur. ... une action partielle, -2 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.".

Remplacer "Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures ..." par "Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures ...".

SORTS DE BARDES DU 4E NIVEAU

Inverser les lignes 'Mythes et légendes' et 'Modification de mémoire'.

Remplacer "Convocation de monstre IV. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Cri. ... 2d4 ..." par "Cri. ... 2d6 ...".

Remplacer "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 250 kg." par "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 25 kg/niv.".

SORTS DE BARDES DU 5E NIVEAU

Remplacer "Cauchemar. ...perte de 10 pv." par "Cauchemar. ...perte de 1d10 pv.".

Remplacer "Contrôle de l'eau. Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots." par "Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.".

Remplacer "Convocation de monstre V. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Dissipation suprême. ..., mais à +20." par "Dissipation suprême. ..., mais jusqu'à +20.".

Remplacer "Rêve. ..." par "Songe. ...".

SORTS DE BARDES DU 6E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre VI. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

SORTS DE DRUIDE DE NIVEAU 0

Remplacer "Détection de la magie. ... à 20 m à la ronde..." par "Détection de la magie. ... à 18 m à la ronde...".

Remplacer "Illumination. Aveugle la cible (-1 action)" par "Illumination. Ébloui la cible (-1 aux jets d'attaque)".

▪ Page 161

SORTS DE DRUIDE DE 1ER NIVEAU

Remplacer "Lueur féérique. ... (annule *flou*, *camouflage*, etc.)" par "Lueur féérique. ... (annule *flou*, *camouflage*, etc.)". Pas d'italique sur camouflage.

SORTS DE DRUIDE DE 2E NIVEAU

Remplacer "Messager animal. Envoie un animal très petit en un lieu donné" par "Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné".

SORTS DE DRUIDE DE 5E NIVEAU

Remplacer "Sanctification infernale. ..." par "Sanctification maléfique. ...".

SORTS DE DRUIDE DE 6E NIVEAU

Inverser les lignes 'Chêne animé' et 'Cercle de guérison'.

Remplacer "Dissipation suprême. ..., mais à +20." par "Dissipation suprême. ..., mais jusqu'à +20.".

Remplacer "Mur de pierre. 20 points de résistance/4 niv. Peut être façonné." par "Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.".

▪ Page 162

SORTS DE DRUIDE DE 7E NIVEAU

Remplacer "Tempête de feu. 1d6 pts de dégâts /niv." par "Tempête de feu. Inflige 1d6 pts de dégâts de feu/niv."

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU NIVEAU 0

Placer *lumières dansantes* parmi les évocations. (i.e. baisser Illu d'une ligne)

Remplacer "Illumination. Aveugle la cible (-1 action)" par "Illumination. Ébloui la cible (-1 aux jets d'attaque)".

Remplacer "Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs illusoires" par "Lumières dansantes. Crée jusqu'à 4 torches ou autres lueurs".

Remplacer "Détection de la magie. ... à 20 m à la ronde..." par "Détection de la magie. ... à 18 m à la ronde...".

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 1ER NIVEAU

Remplacer "Bouclier. Disque invisible protégeant des attaques et des *projectiles magiques*." par "Bouclier. Disque invisible protégeant des attaques et des *projectiles magiques*."

Remplacer "Protection contre la Loi/... , repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre la Loi/... , repousse créatures invoquées ou convoquées."

Remplacer "Détection des morts-vivants. ... à moins de 20 m." par "Détection des morts-vivants. ... à moins de 18 m."

Remplacer "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 20 m." par "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 18 m."

Remplacer "Convocation de monstre I. Appelle un Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ."

Remplacer "Décharge électrique. 1d8 pts de dégâts , +1/niv (électricité)." par "Décharge électrique. 1d8 pts de dégâts d'électricité, +1/niv."

Remplacer "Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts /niv (feu, max 5d4)." par "Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts de feu/niv (max 5d4)."

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 2E NIVEAU

Remplacer "Lumière du jour. ... sur 20 m de rayon..." par "Lumière du jour. ... sur 18 m de rayon...".

▪ Page 163

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 2E NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Lueurs hypnotiques. ... Fascine 2d4 DV/niv. ..." par "Lueurs hypnotiques. ... Fascine 2d4 DV. (+1/niv.) ...".

Remplacer "Convocation de monstre II. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un cube de 3 m d'arête/niv." par "Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m."

Remplacer "Effroi. ... (5 m de rayon)" par "Effroi. ... (4,5 m de rayon)".

Remplacer "Vision dans le noir. ... jusqu'à 20 m ..." par "Vision dans le noir. ... jusqu'à 18 m ...".

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 3E NIVEAU

Remplacer "Boule de feu. 1d6 pts de dégâts /niv (feu)..." par "Boule de feu. 1d6 pts de dégâts de feu/niv...".

Remplacer "Éclair. 1d6 pts de dégâts /niv (électricité)." par "Éclair. 1d6 pts de dégâts d'électricité /niv."

Remplacer "Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures ..." par "Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures ...".

Remplacer "Convocation de monstre III. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Affûtage. Double les chances de porter un coup critique." par "Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme."

Remplacer "Lenteur. ... une action partielle, -2 à la CA , -2 au jet d'attaque." par "Lenteur. ... une action partielle, -2 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes."

Remplacer "Vol. ... de 30 m." par "Vol. ... de 27 m."

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 4E NIVEAU

Remplacer "Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts du 1^{er} au 3^e niveau." par "Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3^e niveau ou moins."

Remplacer "Œil du mage. ... de 10 m/rd ..." par "Œil du mage. ... de 9 m/rd ...".

Remplacer "Cri. ... 2d4 ..." par "Cri. ... 2d6 ...".

Remplacer "Convocation d'ombres. Reproduit les invocations du 1^{er} au 3^e niveau." par "Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3^e niveau ou moins."

Remplacer "Convocation de monstre IV. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Tentacules noirs d'Evard. ... de 5 m." par "Tentacules noirs d'Evard. ... de 4,5 m."

Remplacer "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 250 kg." par "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 25 kg/niv."

▪ Page 164

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 5E NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Cône de froid. 1d6 pts de dégâts /niv (froid)..." par "Cône de froid. 1d6 pts de dégâts de froid/niv...".

Remplacer "Main interposée de Bigby. Abri partiel (90%) contre un adversaire." par "Main interposée de Bigby. Abri presque total contre un adversaire."

Remplacer "Cauchemar. ...perte de 10 pv." par "Cauchemar. ...perte de 1d10 pv."

Remplacer "Magie d'ombre. Reproduit les invocations du 1^{er} au 4^e niveau." par "Magie des ombres. Reproduit les invocations de 4^e niveau ou moins."

Remplacer "Rêve. ..." par "Songe. ...".

Remplacer "Contrat. Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ." par "Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 8 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ."

Remplacer "Convocation de monstre V. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Mur de fer. 30 points de résistance/4 niv. Peut être façonné." par "Mur de fer. Crée un mur qui peut s'effondrer sur les adversaires."

Remplacer "Mur de pierre. 20 points de résistance/4 niv. Peut être façonné." par "Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné."

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 6E NIVEAU

Remplacer "Dissipation suprême. ..., mais à +20." par "Dissipation suprême. ..., mais jusqu'à +20."

Remplacer "Sphère glaciale d'Otiluke. ... des dégâts (froid)." par "Sphère glaciale d'Otiluke. ... des dégâts de froid."

Remplacer "Brume acide. ... des dégâts (acide)." par "Brume acide. ... des dégâts d'acide."

Remplacer "Contrat intermédiaire. Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ." par "Contrat intermédiaire. Comme *contrat*, mais jusqu'à 16 DV."

Remplacer "Convocation de monstre VI. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Contrôle de l'eau. Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots." par "Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau."

Mettre le dernier 'r' de 'Transformation de Tenser' en gras.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 7E NIVEAU

Remplacer "Scrutation ultime. ... plus loin et ..." par "Scrutation ultime. ... plus rapidement et ...".

Remplacer "Boule de feu à retardement. 1d8 pts de dégâts /niv. (feu)..." par "Boule de feu à retardement. 1d8 pts de dégâts de feu/niv....".

Remplacer "Poigne de Bigby. Main géante repoussant les adversaires." par "Poigne de Bigby. Main géante qui abrite ou agrippe."

Remplacer "Convocation de monstre VII. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit jusqu'à 150 pv de créatures." par "Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins."

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 8E NIVEAU

Remplacer "Charme de groupe. ... sur 10 m ..." par "Charme de groupe. ... sur 9 m ...".

Remplacer "Contrat suprême. Force un Extérieur à accomplir une tâche pour le PJ." par "Contrat suprême. Comme *contrat*, mais jusqu'à 24 DV."

■ Page 165

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 8E NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Convocation de monstre VIII. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

Remplacer "Nuage incendiaire. ... 4d6 pts de dégâts /rd (feu)." par "Nuage incendiaire. ... 4d6 pts de dégâts de feu/rd."

Remplacer "Flétriature. ... de 10 m ..." par "Flétriature. ... de 9 m ...".

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 9E NIVEAU

Remplacer "Nuée de météores. 24d6 pts de dégâts (feu) ..." par "Nuée de météores. 24d6 pts de dégâts de feu ...".

Remplacer "Ennemi subconscient. Comme *assassin fantasmatique*, mais à 10 m à la ronde" par "Ennemi subconscient. Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde".

Remplacer "Convocation de monstre IX. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le PJ." par "Convocation de monstre IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ."

SORTS DE PALADIN DU 1ER NIVEAU

Remplacer "Bénédictio d'arme. Confère un bonus de +1 à une arme." par "Bénédictio d'arme. L'arme bénie affecte les créatures intangibles ou résistantes aux dégâts."

Remplacer "Détection des morts-vivants. ... à moins de 20 m." par "Détection des morts-vivants. ... à moins de 18 m."

Remplacer "Protection contre le Mal. ..., repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre le Mal. ..., repousse créatures invoquées ou convoquées."

SORTS DE PALADIN DU 4E NIVEAU

Remplacer "Rejet du Mal. +4 contre les attaques ..." par "Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques ...".

SORTS DE PRÊTRE DU NIVEAU 0

Remplacer "Détection de la magie. ... à 20 m à la ronde..." par "Détection de la magie. ... à 18 m à la ronde...".

SORTS DE PRÊTRE DU 1ER NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre I. Appelle un Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le P.J.".

Remplacer "Détection des morts-vivants. ... à moins de 20 m." par "Détection des morts-vivants. ... à moins de 18 m.".

Remplacer "Protection contre la Loi/... , repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre la Loi/... , repousse créatures invoquées ou convoquées.".

▪ Page 166

SORTS DE PRÊTRE DU 1ER NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Perception de la mort. ... à 10 m à la ronde." par "Perception de la mort. ... à 9 m à la ronde.".

SORTS DE PRÊTRE DU 2E NIVEAU

Remplacer "Cacophonie. ... 1d8 pts de dégâts (son) , étourdissement ..." par "Cacophonie. ... 1d8 pts de dégâts de son, étourdissement ...".

Remplacer "Convocation de monstre II. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Messager animal. Envoie un animal très petit en un lieu donné" par "Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné".

Remplacer "Mise à mort. ... en Force et +1 niveau." par "Mise à mort. ... en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.".

Remplacer "Silence. ... de 5 m." par "Silence. ... de 4,5 m.".

SORTS DE PRÊTRE DU 3E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre III. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Lumière du jour. ... sur 20 m de rayon..." par "Lumière du jour. ... sur 18 m de rayon...".

Remplacer "Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures ..." par "Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures ...".

Remplacer "Ténèbres profondes. ... sur 20 m de rayon..." par "Ténèbres profondes. ... sur 18 m de rayon...".

SORTS DE PRÊTRE DU 4E NIVEAU

Remplacer "Allié d'outreplan. Échange de service avec un Extérieur à 8 DV." par "Allié d'outreplan. Échange de service avec un élémentaire ou un Extérieur à 8 DV.".

Remplacer "Contrôle de l'eau. Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots." par "Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.".

Remplacer "Convocation de monstre IV. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation

de monstre IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

SORTS DE PRÊTRE DE 5E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre V. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Mur de pierre. 20 points de résistance/4 niv. Peut être façonné." par "Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.".

▪ Page 167

SORTS DE PRÊTRE DE 5E NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Rejet de la Loi/... +4 contre les attaques" par "Rejet de la Loi/... +4 à la CA contre les attaques".

Remplacer "Sanctification infernale. ..." par "Sanctification maléfique. ...".

SORTS DE PRÊTRE DE 6E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre VI. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Dissipation suprême. ..., mais à +20." par "Dissipation suprême. ..., mais jusqu'à +20.".

SORTS DE PRÊTRE DE 7E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre VII. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Parole divine. ..." par "Parole sacrée. ..." et échanger la ligne avec le sort suivant.

Remplacer "Parole du Chaos. Tue, déroute (confusion) , étourdit, ..." par "Parole du Chaos. Tue, cause la confusion, étourdit, ...".

SORTS DE PRÊTRE DE 8E NIVEAU

Remplacer "Aura divine. ..." par "Aura sacrée. ..." et échanger avec le sort suivant (aura infernale/maudite).

Remplacer "Aura infernale." par "Aura maudite." et échanger avec le sort précédent (aura divine/sacrée).

Remplacer "Convocation de monstre VIII. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

Remplacer "Tempête de feu. 1d6 pts de dégâts /niv." par "Tempête de feu. Inflige 1d6 pts de dégâts de feu/niv.".

SORTS DE PRÊTRE DE 9E NIVEAU

Remplacer "Convocation de monstre IX. Appelle un ou plusieurs Extérieur luttant pour le P.J." par "Convocation de monstre IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le P.J.".

DOMAINE DE L'AIR

Remplacer "Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures ..." par "Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures ...".

DOMAINE DU BIEN

Remplacer "Le personnage lance les sorts du Bien comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "Protection contre le Mal. ..., repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre le Mal. ..., repousse créatures invoquées ou convoquées."

Remplacer "Châtiment divin. ..." par "Châtiment sacré. ...".

Remplacer "Rejet du Mal. +4 contre les attaques ..." par "Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques ...".

Remplacer "Parole divine. ..." par "Parole sacrée. ...".

Remplacer "Aura divine. ..." par "Aura sacrée. ...".

Remplacer "* lancé comme un sort bon uniquement" par "* lancé comme un sort du Bien uniquement".

■ Page 168

DOMAINE DE LA CHANCE (SUITE)

Remplacer "Aura divine. ..." par "Aura sacrée. ...".

DOMAINE DU CHAOS

Remplacer "Le personnage lance les sorts du Chaos comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "Protection contre la Loi. ..., repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre la Loi. ..., repousse créatures invoquées ou convoquées."

Remplacer "Rejet de la Loi. +4 contre les attaques ..." par "Rejet de la Loi. +4 à la CA contre les attaques ...".

Remplacer "Parole du Chaos. Tue, déroute (confusion) cause la confusion, étourdit," par "Parole du Chaos. Tue, cause la confusion, étourdit,".

Remplacer "* lancé comme un sort chaotique uniquement" par "* lancé comme un sort du Chaos uniquement".

DOMAINE DE LA CONNAISSANCE

Remplacer "Le personnage lance les sorts de divination comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts de divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 20 m." par "Détection des passages secrets. ... jusqu'à 18 m."

DOMAINE DE LA DESTRUCTION

Remplacer "..., le personnage peut porter une terrible attaque." par "..., le personnage peut infliger un châtement."

Remplacer "... de corps à corps à +4, accompagnée d'un bonus ..." par "... de corps à corps, accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus ...".

DOMAINE DE L'EAU

Remplacer "Contrôle de l'eau. Modifie le niveau de l'eau ou écarte les flots." par "Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau."

Remplacer "Cône de froid. 1d6 pts de dégâts /niv (froid)..." par "Cône de froid. 1d6 pts de dégâts de froid/niv...".

Remplacer "Brume acide. ... des dégâts (acide)." par "Brume acide. ... des dégâts d'acide."

Remplacer "Flétrissure. ... de 10 m ..." par "Flétrissure. ... de 9 m ...".

DOMAINE DU FEU

Remplacer "Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts /niv (feu, max 5d4)." par "Mains brûlantes. 1d4 pts de dégâts de feu/niv (max 5d4)".

■ Page 169

DOMAINE DU FEU (SUITE)

Remplacer "Tempête de feu. 1d6 pts de dégâts /niv." par "Tempête de feu. Inflige 1d6 pts de dégâts de feu/niv."

Remplacer "Nuage incendiaire. ... 4d6 pts de dégâts /rd (feu)." par "Nuage incendiaire. ... 4d6 pts de dégâts de feu/rd."

DOMAINE DE LA FORCE

Remplacer "Poigne de Bigby. Main géante repoussant les adversaires." par "Poigne de Bigby. Main géante qui abrite ou agrippe."

DOMAINE DE LA GUÉRISON

Remplacer "Le personnage lance les sorts de guérison comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

DOMAINE DE LA GUERRE

Remplacer "Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit jusqu'à 150 pv de créatures." par "Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins."

DOMAINE DE LA LOI

Remplacer "Le personnage lance les sorts de la Loi comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "Protection contre le Chaos. ..., repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre le Chaos. ..., repousse créatures invoquées ou convoquées."

Remplacer "Rejet du Chaos. +4 contre les attaques ..." par "Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques ...".

Remplacer "* lancé comme un sort loyal uniquement" par "* lancé comme un sort de la Loi uniquement".

DOMAINE DE LA MAGIE

Remplacer "... à son niveau de mage." par "... à son niveau de magicien."

DOMAINE DU MAL

Remplacer "Le personnage lance les sorts du Mal comme s'il avait un niveau de plus." par "Le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "Protection contre le Bien. ..., repousse élémentaires et Extérieurs." par "Protection contre le Bien. ..., repousse créatures invoquées ou convoquées."

Remplacer "Ténèbres infernales." par "Ténèbres maudites."

Remplacer "Rejet du Bien. +4 contre les attaques ..." par "Rejet du Bien. +4 à la CA contre les attaques ...".

Remplacer "Aura infernale." par "Aura maudite."

Remplacer "* lancé comme un sort mauvais uniquement" par "* lancé comme un sort du Mal uniquement".

■ Page 170

DOMAINE DE LA MORT

Remplacer "Mise à mort. ... en Force et +1 niveau." par "Mise à mort. ... en Force et +1 niveau de lanceur de sorts."

DOMAINE DU SOLEIL

Remplacer "une fois par jour, le personnage peut tenter de détruire les morts-vivants en faisant appel à la puissance de son dieu." par "une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême."

DOMAINE DE LA TERRE

Remplacer "Mur de pierre. 20 points de résistance/4 niv. Peut être façonné." par "Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné."

DOMAINE DU TRANSPORT

Remplacer "Vol. ... de 30 m." par "Vol. ... de 27 m."

Remplacer "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 250 kg." par "Porte dimensionnelle. ... jusqu'à 25 kg/niv."

■ Page 171

SORTS DE RÔDEUR DE 2E NIVEAU (SUITE)

Remplacer "Messenger animal. Envoie un animal très petit en un lieu donné" par "Messenger animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné".

SORTS DE RÔDEUR DE 3E NIVEAU

Ajouter la ligne suivante à la fin "Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10)".

SORTS DE RÔDEUR DE 4E NIVEAU

Supprimer la ligne "Flamme éternelle. [...]".

Remplacer "Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures ..." par "Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures ...".

ÉCOLE, BRANCHE ET REGISTRE

§4

Remplacer "Branche (ou catégorie): *Enchantement*: ..." par "Branches : *Enchantement*: ...".

CIBLE OU CIBLE/EFFET/ZONE D'EFFET

§1

Remplacer "Si la cible de l'incantation est ..." par "Si la cible de du sort est ...".

■ Page 172

ABRI DE LÉOMUND

EFFET

Remplacer "structure de 6 m de coté " par " sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage".

§4

Remplacer "... ou si le personnage dissipe prématurément l'abri." par "... ou le personnage y met un terme."

ABSORPTION D'ÉNERGIE

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "..., annule " par "..., annule (voir description)".

ACTION ALÉATOIRE

DURÉE

Remplacer "1 round /niveau" par "1 round ".

NOTES

Remplacer "... les sorts qui affectent l'esprit (indiqués par le terme [mental] au début de leur description)." par "... les sorts mentaux."

AFFÛTAGE

§1

Remplacer "Cet enchantement augmente ..." par " Ce sort augmente ...".

Remplacer "Une arme affectée a deux fois plus de chances de porter des coups critiques (si sa chance initiale était de 19-20, elle passe à 17-20 ; si elle était de 18-20 , elle devient 15-20)." par " Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19-20. Une zone de 19-20, passe à 17-20. Une zone de 18-20 devient 15-20."

Remplacer "... d'arbalète, l'enchantement de chaque ..." par "... d'arbalète, l'*affûtage* de chaque ...".

AGRANDISSEMENT

§1

Remplacer "... par niveau du mage ..." par "... par niveau de lanceur de sorts ...".

§2

Remplacer "... décidée par le lanceur de sorts, elle" par "... décidée par le jeteur de sorts, elle".

§3

Remplacer "... un bonus de +1 ..." par "... un bonus de croissance de +1 ...".

▪ Page 173

AIDE

CIBLE

Remplacer "1 créature vivante " par " la créature vivante touchée".

ALARME

CIBLE

Remplacer "Cible : ..." par " Zone d'effet: ...".

§1

Remplacer "... c'est le lanceur de sorts qui décide ..." par "... c'est le jeteur de sorts qui décide ...".

§3

Remplacer "... de moins de 20 m ..." par "... de moins de 18 m ...".

Remplacer "... jusqu'à 60 m ..." par "... jusqu'à 54 m ...".

Remplacer "Les créatures sous l'effet d'un sort de ..." par "Les créatures dans la zone d'un sort de ...".

ALIGNEMENT INDÉTECTABLE

§1

Remplacer "... par magie ..." par "... par divination ...".

ALLIÉ D'OUTREPLAN

CIBLE

Remplacer "Cible : ..." par " Effet: ...".

ALLIÉ MAJEUR D'OUTREPLAN

EFFET

Remplacer "... à moins de 10 m ..." par "... à 9 m ou moins ...".

ALLIÉ SUPRÊME D'OUTREPLAN

EFFET

Remplacer "... à moins de 10 m ..." par "... à 9 m ou moins ...".

AMITIÉ AVEC LES ANIMAUX

PORTÉE

Remplacer "... niveau) (voir description)" par "... niveau) ".

▪ Page 174

§0

Remplacer "... au double du niveau de jeteur de sorts (mais ..." par "... au double de son niveau de lanceur de sorts (mais ...".

ANALYSE D'ENCHANTEMENT

§1

Remplacer "... d'identifier les enchantements affectant la" par "... d'identifier la magie affectant la".

Remplacer "Pour chaque sort ou pouvoir, le mage effectue un jet de niveau de jeteur de sorts (1d20 + niveau). Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de l'effet magique ..." par "Pour chaque sort ou pouvoir, le mage effectue un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de lanceur de sorts du sort ou de l'effet magique ...".

§3

Remplacer "Cette incantation est extrêmement fatigante. Au terme du sort , le personnage doit ..." par " Ce sort est extrêmement fatigant. À son terme, le personnage doit ...".

Remplacer "... S'il le rate, il est obligé de se reposer pendant 1d8 heures. ..." par "... S'il le rate, il est épuisé et obligé de se reposer pendant 1d8 heures. ...".

ANATHÈME

ÉCOLE

Remplacer "... [mental]" par "... [mental, terreur]".

§1

Remplacer "... toute confiance, ce qui se traduit par un malus de moral de -2 aux [...] etc.). La cible est secouée." par "... toute confiance. Elle est secouée, ce qui se traduit par un malus de moral de -2 aux [...] etc.).".

ANCRE DIMENSIONNELLE

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "...: oui " par "...: oui (objet)".

§1

Remplacer "... pour atteindre son adversaire. En cas de succès, la cible se retrouve entourée d'une ..." par "... pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une ...".

Remplacer "..., clignotement, forme éthéré, ..." par "..., clignotement, dédale, forme éthéré, ...".

Remplacer "... la victime ne peut non plus être affectée par dédale." par "... la victime ne peut non plus utiliser un portail ou un cercle de téléportation.".

ANIMATION D'OBJET

Modifier le nom du sort "Animation d'objets".

§1

Remplacer "... verre, etc.) et le personnage peut également affecter ..." par "... verre, etc.) . Le sort peut également affecter ...".

ANIMATION DES MORTS

ÉCOLE

Remplacer "... [mauvais]" par "... [Mal]".

▪ Page 175

§1

Remplacer "... zombis, le lanceur de sorts ne peut en animer plus d'un DV par niveau d'un coup." par "... zombis, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 1 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup.".

§2

Remplacer "... qui peut en diriger jusqu'à 2 DV par niveau. Si le personnage vient à dépasser cette limite, ..." par "... qui peut en diriger jusqu'à 2 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, ...".

Remplacer "... (le PJ décide desquels il s'agit). Pour un prêtre d'alignement mauvais , les morts-vivants qu'il peut contrôler en leur imposant sa volonté viennent s'ajouter à ceux qu'il est capable de créer, ce qui lui permet de dépasser le total qui lui est imposé." par "... (il décide

desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite."

ANIMATION SUSPENDUE

§1

Remplacer "A la fin de l'incantation, le mage doit ..." par "Le jeteur de sorts doit ...".

ANNULATION D'ENCHANTEMENT

NIVEAU

Remplacer "Bard 5, ..." par "Bard 4, ...".

EFFET

Remplacer "... de moins de 10 m ..." par "... de 9 m ou moins ...".

§1

Remplacer "... égal à 11 + niveau du lanceur de sorts de l'objet ..." par "... égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'objet ...".

ANTIDÉTECTION

§1

Remplacer "... (1d20 + niveau de jeteur de sorts) contre un DD de 11 + niveau de jeteur de sorts." par "... (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "... est égal à 15 + niveau de jeteur de sorts du P.J." par "... est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts."

APAISEMENT DES ANIMAUX

EFFET

Remplacer "... de moins de 10 m ..." par "... de 9 m ou moins ...".

§1

Remplacer "... de 10 m de rayon ..." par "... de 9 m de rayon ...".

Remplacer "... à 2d4 + niveau du personnage." par "... à 2d4 + niveau de lanceur de sorts."

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

CIBLES

Remplacer "... de moins de 10 m les uns des autres" par "... de 9 m ou moins les uns des autres".

■ Page 176

APPEL DE LA FOUDRE

§1

Remplacer "... ce qui lui coûte une action ..." par "... ce qui lui coûte une action simple ...".

Remplacer "... inflige 1d10 points de dégâts par niveau (électricité, maximum 10d10)." par "... inflige 1d10 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d10)."

§2

Remplacer "... où se trouve le druide au moment où il fait appel au pouvoir du sort) ..." par "... où se trouve le druide à ce moment) ...".

ARME MAGIQUE

§1

Remplacer "... aux jets d'attaque et de défense." par "... aux jets d'attaque et de dégâts."

ARME MAGIQUE SUPÉRIEURE

COMPOSANTES

Remplacer "...: V, G, M" par "...: V, G, M/FD".

§1

Remplacer "... tous les trois niveaux du lanceur de sorts." par "... tous les trois niveaux de lanceur de sorts."

§2

Remplacer "Ils perdent leur enchantement dès qu'ils ..." par "Ils perdent leur magie dès qu'ils ...".

ARME SPIRITUELLE

§1

Remplacer "... en termes de pourcentages et de dégâts ..." par "... en termes de zone et de multiplicateur ...".

TABLE

Remplacer "Gruumsh ... Demi-pique " par "Gruumsh ... Lance".

Remplacer "Hextor ... Fléau d'arme léger " par "Hextor ... Fléau d'arme lourd".

■ Page 177

ARMURE DE MAGE

§1

Remplacer "... un bonus d'armure de +1 ..." par "... un bonus d'armure de +4 ...".

Remplacer "... cet enchantement ne s'accompagne..." par "... une armure de mage ne s'accompagne...".

ARRÊT DU TEMPS

§3

Remplacer "... d'un cercle magique ..." par "... d'un cercle magique ...". Mettre en italique.

ATTIRANCE

COMPOSANTES

Remplacer "... V, G, M/FD" par "... V, G, M".

AUGURE

§1

Remplacer "... 70% + 1% par niveau du prêtre." par "... 70% + 1% par niveau de lanceur de sorts."

§8

Remplacer "Si le prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action à moins d'une demi-heure d'intervalle, la réponse obtenue lors des augures successifs ..." par "Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des augures successifs ...". Mettre en italique.

AURA DIVINE

Modifier le nom du sort "Aura sacrée" et le déplacer entre juste avant Aversion.

CIBLES

Remplacer "1 créature/niveau à moins de 6 m du personnage (rayonnement) " par "1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre".

■ Page 178

AURA DIVINE (SUITE)

§0

Remplacer "sorts lancés par les créatures maléfiques , aveugle ces dernières ..." par "sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières ...".

§2

Remplacer "... une résistance à la magie de 25% contre les sorts jetés par les créatures maléfiques." par "... une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par des créatures mauvaises."

AURA INFERNALE

Manque un espace entre les caracs et la description.

Modifier le nom du sort "Aura maudite." et le déplacer juste après Aura magique de Nystul.

CIBLES

Remplacer "1 créature/niveau à moins de 6 m du personnage (rayonnement) " par "1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre".

§1

Remplacer "... contre les sorts lancés par ..." par "... contre les sorts du Bien ou lancés par ...".

§3

Remplacer "... une résistance à la magie de 25% contre les sorts jetés par les créatures d'alignement bon." par "... une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon."

BAIE NOURRICIÈRE

NIVEAU

Remplacer "... Dru 1, Flore 1" par "... Dru 1".

BAISER DE LA GOULE

§1

Remplacer "... le premier humanoïde qu'il touche au corps à corps" par "... le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps".

■ Page 179

BAISER DE LA GOULE (SUITE)

§0

Remplacer "... (mage y compris)" par "... (à l'exception du jeteur de sorts)".

BAISER DU VAMPIRE

§1

Remplacer "..., le mage doit toucher sa cible au corps à corps. En cas de succès, l'énergie négative inflige 1d6 points de dégâts par niveau du mage." par "..., le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, l'énergie négative inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts."

Remplacer "... un nombre égal au maximum de pv de la cible +10, ce qui ..." par "... un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui ...".

BANNISSEMENT

CIBLE

Remplacer "... Extérieurs ..." par "... créatures extraplanaires ...".

Remplacer "... moins de 10 m ..." par "... moins de 9 m ...".

BARRIÈRE DE LAMES

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "1 round " par "1 round entier".

EFFET

Remplacer "... de 10 m de rayon ..." par "... de 9 m de rayon ...".

§1

Remplacer "... 1d6 points de dégâts par niveau du prêtre ..." par "... 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts ...".

§3

Remplacer "... derrière une barrière de lame est partiellement à l'abri (25%, soit +4 à la CA)." par "... derrière une barrière de lame bénéficie d'un abri partiel conséquent (soit +4 à la CA).".

BÂTON À SORT

§1

Remplacer "... ne peut contenir qu'un seul enchantement." par "... ne peut contenir qu'un seul sort."

BÂTON SYLVANIEN

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "1 round " par "1 round entier".

BÉNÉDICTION D'ARME

§1

Remplacer "... ce sort pour enchanter une flèche ou ..., mais une arme de jet (arc, etc.) ..." par "... ce sort sur une flèche ou ..., mais une arme à projectiles (arc, etc.) ...".

■ Page 180

BLASPHEME

PORTÉE

Remplacer "10 m" par "9 m".

CIBLES

Remplacer "créatures situées à moins de 10 m du jeteur de sort (étendue) " par "créatures situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre".

§2

Remplacer "... tout les Extérieurs ... renvoyés ... bannis ... ils ne peuvent revenir avant 1 jour par niveau du personnage." par "... toutes les créatures extraplanaires ... renvoyées ... bannies ... elles ne peuvent revenir avant 1 jour."

§3

Remplacer "... du même plan que le prêtre sont ..." par "... du même plan que le prêtre et qui entendent le blasphème sont ...".

BLESSURE CRITIQUE

Manque un espace entre les caracs et la description.

BLESSURE LÉGÈRE

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "... 1/2 dégâts " par "... 1/2 dégâts (voir description)".

BOIS DE FER

CIBLE

Remplacer "... pesant jusqu'à 500 g /niveau..." par "... pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau..."

▪ Page 181

BOUCHE MAGIQUE

§0

Remplacer "... 5 m ..." par "... 4,5 m ...".

Remplacer "... 30 m ..." par "... 27 m ...".

BOUCLIER

§1

Remplacer "**Il absorbe les projectiles magiques ...**" par "**Il absorbe les *projectiles magiques* ...**". Mettre en italique.

Remplacer "**Il intercepte également les attaques, procurant un abri partiel (75%) au mage (+7 à la CA et +3 aux jets de Réflexes).**" par "**Il intercepte également les attaques, procurant un bonus d'abri de +7 à la CA du mage).**".

BOUCLIER DE FEU

§1

Remplacer "... 1d6 + 1 par niveau du personnage. Ces dégâts sont dus au feu ou au froid, selon ..." par "... 1d6 + 1 par niveau de lanceur de sorts. Ce sont des dégâts de feu de froid, selon ...".

BOUCLIER DE LA FOI

§1

Remplacer "... tous les 6 niveaux du prêtre." par "... tous les 6 niveaux de lanceur de sorts."

BOUCLIER DE LA LOI

CIBLES

Remplacer "**1 créature/niveau à moins de 6m du jeteur de sort (rayonnement)**" par "**1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre**".

§1

Remplacer "... contre les sorts lancés par ..." par "... contre les sorts du Chaos ou lancés par ...".

§3

Remplacer "... une résistance à la magie de 25% contre les sorts jetés par les créatures chaotiques." par "... une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques."

BOUCLIER ENTROPIQUE

§1

Remplacer "... d'un camouflage à 50%) ..." par "... d'un camouflage partiel conséquent) ...".

BOULE DE FEU

§1

Remplacer "... infligeant 1d6 points de dégâts par niveau du mage ..." par "... infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts ...".

▪ Page 182

BOULE DE FEU À RETARDEMENT

§1

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts par niveau du mage ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts ...".

§2

Remplacer "... la boule de feu à retardement avant ..." par "... la boule de feu à retardement explose avant ...".

▪ Page 183

BRUME ACIDE

EFFET

Remplacer "... sur 10 m ..." par "... sur 9 m ...".

§1

Remplacer "... inflige 2d6 points de dégâts par round ..." par "... inflige 2d6 points de dégâts d'acide par round ...".

BRUME DE DISSIMULATION

PORTÉE

Remplacer "courte ([...])" par "9 m".

EFFET

Remplacer "... sur 10 m ..." par "... sur 9 m ...".

§1

Remplacer "... d'un camouflage à 50% ..." par "... d'un camouflage à partiel conséquent ...".

BRUME MORTELLE

EFFET

Remplacer "... sur 10 m ..." par "... sur 9 m ...".

§1

Remplacer "**Toute créature de 3 DV ...**" par "**Toute créature vivante de 3 DV ...**".

Remplacer "**Les créature ayant plus de 6 DV ...**" par "**Les créature vivantes ayant plus de 6 DV ...**".

CACOPHONIE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 6 m ..." par "... de 3 m ...".

CAGE DE FORCE

§1

Remplacer "... à la désintégration ..." par "... à la désintégration ...". Mettre en italique.

▪ Page 184

CAPTURE D'ÂME

§1

Remplacer "... par niveau du lanceur de sorts." par "... par niveau de lanceur de sorts."

CAUCHEMAR

§1

Remplacer "**Quand elle se réveille, elle est épuisé et incapable de préparer le moindre sort profane ...**" par "**Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes ...**".

CERCLE DE DOULEUR

ZONE D'EFFET

Remplacer "**toutes les créatures se trouvant à moins de 6 m du jeteur de sorts (rayonnement)**" par "**tout les**".

ennemis vivants et tout les morts-vivants dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre".

§1

Remplacer "... 1d8 + 1 par niveau du prêtre." par "... 1d8 + 1 par niveau de lanceur de sorts."

CERCLE DE GUÉRISON

ZONE D'EFFET

Remplacer "toutes les créatures se trouvant à moins de 6 m du jeteur de sorts (rayonnement) " par " tout les alliés vivants et tout les morts-vivants vivants dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre".

§1

Remplacer "... 1d8 + 1 par niveau du prêtre." par "... 1d8 + 1 par niveau de lanceur de sorts."

CERCLE DE MORT

ZONE D'EFFET

Remplacer "Plusieurs créatures vivantes comprise dans un rayon de 15 m (rayonnement) " par "Plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 15 m de rayon".

§1

Remplacer "... 1d4 DV par niveau du mage." par "... 1d4 DV par niveau de lanceur de sorts."

■ Page 185

CERCLE DE TÉLÉPORTATION (SUITE)

§2

Remplacer "(1500 po minimum)" par "(1000 po)".

CHAMP DE FORCE

§1

Remplacer "... ou d'armes de jet)" par "... ou d'armes à distance)".

Remplacer "... par le *champ de force*. Enfin, si ..." par "... par le *champ de force*. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si ...".

■ Page 186

CHANGEMENT DE PLAN

NIVEAU

Remplacer "Dru 6, ..." par " Bard 6, ...".

CHARME-MONSTRE

§1

Remplacer "... ou de morphologie." par "... ou de type".

CHARME DE GROUPE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

ILLUSTRATION

Remplacer "Jozan jette châtiment divin sur une succube." par "Jozan jette châtiment sacré sur un succube".

CHÂTIMENT DIVIN

Modifier le nom du sort "Châtiment sacré".

§1

Remplacer "... de faire appel à la puissance de son dieu pour châtier ..." par "... de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ...".

§2

Remplacer "... tous les deux niveaux du personnage (jusqu'à ...) par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à ...)".

■ Page 187

CHÊNE ANIMÉ

DURÉE

Remplacer "1 jour/niveau " par "1 jour/niveau (T)".

§1

Remplacer "... de 100 m ..." par "... de 90 m ...".

CHIEN DE GARDE DE MORDENKAINEN

§1

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

CLIGNOTEMENT

DURÉE

Remplacer "1 minute /niveau (T)" par "1 round/niveau (T)".

§3

Remplacer "... et la compétence Combat en aveugle n'y ..." par "... et le don Combat en aveugle n'y ...".

■ Page 188

CLIGNOTEMENT (SUITE)

§0

Remplacer "... (à 20 m ..." par "... (à 18 m ...".

COFFRE SECRET DE LEOMUND

§1

Remplacer "... de l'ordre de 1 m ..." par "... de l'ordre de 90 cm ...".

COLLET

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "3 rounds." par "3 rounds entiers".

§3

Remplacer "Une créature entravée ..." par "Une créature enchevêtrée ...".

COLONNE DE FEU

ZONE D'EFFET

Remplacer "... 3 m de diamètre " par "... 3 m de rayon".

■ Page 189

§0

Remplacer "... par niveau du personnage." par "... par niveau de lanceur de sorts."

COMMUNICATION AVEC LES PLANTES

NIVEAU

Remplacer "..., Rôd 3 " par "..., Rôd 2".

§2

Remplacer "... amicale, ils ..." par "... amicale, elles ...".

■ Page 190

CÔNE DE FROID

§1

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts ...".

CONFUSION

CIBLE

Remplacer "... rayon de 5 m" par "... rayon de 4,5 m".

§2

Remplacer "En cas d'attaque, celle-ci riposte automatiquement ..." par "En cas d'attaque, une créature confuse riposte automatiquement ...".

■ Page 191

CONTACT GLACIAL

§1

Remplacer "... Vigueur, elles perdent également temporairement 1 point de Force, récupéré ..." par "... Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré ...".

CONTAGION

ÉCOLE

Ajouter la ligne "Nécromancie".

CONTRAT INTERMÉDIAIRE

COMPOSANTES

Supprimer la ligne "Composantes: V, G, M".

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

CONTRAT SUPRÊME

EFFETS

Modifier le titre "Cibles: ...".

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

CONTRÔLE DE L'EAU

§2

Remplacer "... 60 centimètres par niveau du personnage." par "... 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts."

§3

Remplacer "... 60 centimètres par niveau du personnage." par "... 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts."

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

■ Page 192

CONTRÔLE DES VENTS

§1

Remplacer "... de 25 m ..." par "... de 24 m ...".

CONVOCACTION D'ALLIÉS NATUREL

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "1 action complexe" par "1 round entier".

§1

Remplacer "... du mieux qu'elle peut. Si le druide ..." par "... du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du PJ. Si le druide ...".

CONVOCACTION D'ALLIÉS NATUREL II

EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

■ Page 193

CONVOCACTION D'ALLIÉS NATUREL III À IX

EFFET

Remplacer 7 fois "... de 10 m ..." "... de 9 m ...".

CONVOCACTION D'ALLIÉS NATUREL III

§2

Remplacer "... pour appeler une salamandre." par "... pour appeler un flamion."

TABLE

NIVEAU 3

Remplacer "Salamandre, petite" par "Flamion (salamandre)".

NIVEAU 4

Remplacer "Arrawak, petit" par "Arrawak, jeune".

Remplacer "Tojanida, petit" par "Tojanida, jeune".

NIVEAU 5

Remplacer "Arrawak, taille moyenne" par "Arrawak, adulte".

Remplacer "Salamandre, taille moyenne" par "Salamandre, commune".

Remplacer "Tojanida, taille moyenne" par "Tojanida, adulte".

NIVEAU 6

Remplacer "Xorn, taille moyenne" par "Xorn, moyen".

NIVEAU 7

Remplacer "Arrawak, grand" par "Arrawak, ancien".

Remplacer "Tojanida, grand" par "Tojanida, ancien".

NIVEAU 8

Remplacer "Salamandre, grande" par "Salamandre, noble".

■ Page 194

CONVOCACTION D'OMBRES

§2

Remplacer "... d'ensorceleur du 1^{er}, 2^e ou 3^e niveau." par "... d'ensorceleur du 3^e niveau ou moins."

CONVOCACTION DE MONSTRES

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "1 action complexe" par "1 round entier".

§1

Remplacer "Cette incantation convoque un Extérieur (c'est à dire une entité native d'un autre plan) qui attaque ..." par "Cette incantation convoque une entité native d'un autre plan qui attaque ...".

CONVOCACTION DE MONSTRES II À III

EFFET

Remplacer 2 fois "... de 10 m ..." "... de 9 m ...".

§1

Remplacer "... un Extérieur ..." par "... une créature ...".

Remplacer "... 1d3 Extérieurs ..." par "... 1d3 créatures ...".

Remplacer "... 1d4+1 Extérieurs ..." par "... 1d4+1 créatures ...". Sauf dans le II, bien sur.

▪ Page 195

CONVOCATION DE MONSTRES IV À IX

EFFET

Remplacer 6 fois "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

Remplacer "... un Extérieur ..." par "... une créature ...".

Remplacer "... 1d3 Extérieurs ..." par "... 1d3 créatures ...".

Remplacer "... 1d4+1 Extérieurs ..." par "... 1d4+1 créatures ...".

CONVOCATION DE MONSTRES IX

NIVEAU

Remplacer "... Prê 9" par "... Prê 9, Bien 9, Chaos 9, Loi 9, Mal 9".

TABLE

NIVEAU 1

Remplacer "Rat sanguinaire infernal" par "Rat sanguinaire fiélon".

Remplacer "Faucon infernal" par "Faucon fiélon".

NIVEAU 2

Remplacer "Calmar infernal" par "Calmar fiélon".

Remplacer "Loup infernal" par "Loup fiélon".

Remplacer "Requin infernal, ..." par "Requin fiélon, ...".

Remplacer "Hyène infernale" par "Hyène fiélon".

Remplacer "Pieuvre infernale" par "Pieuvre fiélon".

Remplacer "Serpent venimeux, ..." par "Serpent venimeux fiélon, ...".

NIVEAU 3

Remplacer "Blaireau sanguinaire infernal" par "Belette sanguinaire fiélon".

Remplacer "Gorille infernal" par "Gorille fiélon".

Remplacer "Serpent constricteur infernal" par "Serpent constricteur fiélon".

Remplacer "Chauve-souris sanguinaire infernale" par "Chauve-souris sanguinaire fiélon".

Remplacer "Lézard géant infernal" par "Lézard géant fiélon".

Remplacer "Requin infernal, ..." par "Requin fiélon, ...".

Remplacer "Salamandre, petite" par "Flamion (salamandre)".

Remplacer "Sanglier infernal, ..." par "Sanglier fiélon, ...".

Remplacer "Crocodile infernal, ..." par "Crocodile fiélon, ...".

Remplacer "Dretch" par "Dretch (démon)".

Remplacer "Glouton infernal" par "Glouton fiélon".

Remplacer "Serpent venimeux infernal, ..." par "Serpent venimeux fiélon, ...".

NIVEAU 4

Remplacer "Arrawak, petit" par "Arrawak, jeune".

Remplacer "Tojanida, petit" par "Tojanida, jeune".

Remplacer "Gorille sanguinaire infernal" par "Gorille sanguinaire fiélon".

Remplacer "Loup sanguinaire infernal" par "Loup sanguinaire fiélon".

Remplacer "Serpent venimeux infernal, ..." par "Serpent venimeux fiélon, ...".

NIVEAU 5

Remplacer "Archon canin" par "Archon canin (céleste)".

Remplacer "Arrawak, taille moyenne" par "Arrawak, adulte".

Remplacer "Tojanida, taille moyenne" par "Tojanida, adulte".

Remplacer "Achaïéraï" par "Achaïeraï". Pas d'accent !

Remplacer "Griffon infernal" par "Griffon fiélon".

Remplacer "Serpent constricteur géant infernal" par "Serpent constricteur géant fiélon".

Remplacer "Requin infernal, ..." par "Requin fiélon, ...".

Remplacer "Rhinocéros infernal" par "Rhinocéros fiélon".

Remplacer "Salamandre, taille moyenne" par "Salamandre, commune".

Remplacer "Sanglier sanguinaire infernal, ..." par "Sanglier sanguinaire fiélon, ...".

Remplacer "Crocodile géant infernal, ..." par "Crocodile géant fiélon, ...".

Remplacer "Girallon infernal" par "Girallon fiélon".

Remplacer "Glouton sanguinaire infernal" par "Glouton sanguinaire fiélon".

Remplacer "Serpent venimeux infernal, ..." par "Serpent venimeux fiélon, ...".

Remplacer "Tigre infernal" par "Tigre fiélon".

NIVEAU 6

Remplacer "Xorn, taille moyenne" par "Xorn, moyen".

Remplacer "Chien d'enfer ..." par "Chat d'enfer ...".

Remplacer "Erinyes ..." par "Érinnye ...".

Remplacer "Serpent venimeux, ..." par "Serpent venimeux fiélon, ...".

NIVEAU 7

Remplacer "Arrawak, grand" par "Arrawak, ancien".

Remplacer "Tojanida, grand" par "Tojanida, ancien".

Remplacer "Pieuvre géante infernale" par "Pieuvre géante fiélon".

Remplacer "Tigre sanguinaire infernal" par "Tigre sanguinaire fiélon".

NIVEAU 8

Remplacer "Calmar géant infernal" par "Calmar géant fiélon".

Remplacer "Cornugon" par "Cornugon (diable)".

Remplacer "Salamandre, grande " par "Salamandre, noble".

NIVEAU 9

Remplacer "Barghest, grand " par "Barghest, noble".

▪ Page 196

COQUILLE ANTIVIE

§1

Remplacer "..., humanoïdes, ..." par "..., humanoïdes, humanoïdes monstrueux, ...".

▪ Page 197

CORDE ANIMÉE

§0

Remplacer "Une créature immobilisée ..." par "Une créature enchevêtrée ...".

Remplacer "... se déplacer. S'il désire ..." par "... se déplacer. Sinon, sa vitesse est réduite de 50% et il ne peut ni charger ni courir. S'il désire ...".

CORDE ENCHANTÉE

CIBLE

Remplacer "... 10 m de long" par "... 9 m de long".

§1

Remplacer "... à 10 mètres, ..." par "... à 9 mètres, ...".

§3

Remplacer "... centré sur la corde. Tout ce qui ..." par "... centré sur la corde. Cette fenêtre est présente sur le plan matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au delà. Tout ce qui ...".

Remplacer "... qu'à 10 m de ..." par "... qu'à 9 m de ...".

CORPS DE FER

§2

Remplacer "... d'un bonus de Force de +6, contrebalancé ..." par "... d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé ...".

▪ Page 198

COULEURS DANSANTES (SUITE)

§1

Remplacer "... 2d4 rounds, puis cécité pendant 1d4 rounds, et enfin étourdissement pendant 1 round (seules ..." par "... 2d4 rounds, et cécité pendant les 1d4 premiers rounds et étourdissement pendant le premier round (seules ...".

§2

Remplacer "... 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1 round." par "... 1d4 rounds, et étourdissement pendant le premier round."

COUP AU BUT

§1

Remplacer "... lieu dans le round suivant l'incantation) ..." par "... lieu au plus tard le round suivant l'incantation) ...".

COURROUX DE L'ORDRE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m d'arête" par "... de 9 m d'arête".

§2

Remplacer "... tous les 2 niveaux du prêtre." par "... tous les 2 niveaux de lanceur de sorts."

COURSIER FANTÔME

§2

Remplacer "... 7 points de vie, +1 par niveau de son créateur." par "... 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "... de 6,5 m par niveau du personnage, jusqu'à un maximum de 80 mètres au niveau 12." par "... de 6 m par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12."

§3

Remplacer "... en fonction du niveau de son créateur." par "... en fonction du niveau de lanceur de sorts."

▪ Page 199

CRÉATION DE MORT-VIVANT DOMINANT

NIVEAU

Remplacer "Prê 8" par "Prê 8, Mort 8".

CRI

§1

Remplacer "... subit 2d6 points de dégâts. ..." par "... subit 2d6 points de dégâts de son. ...".

Remplacer "... subissent 1d6 points de dégâts par niveau du personnage ..." par "... subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts..."

CROISSANCE ANIMALE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

▪ Page 200

CYCLONE

EFFET

Remplacer "... de 10 m ... contre 10 m ..." par "... de 9 m ... contre 9 m ...".

§1

Remplacer "... de 20 m ..." par "... de 18 m ...".

DÉBLOCAGE

CIBLE

Remplacer "... de 3 m²/niveau" par "... de 1 m²/niveau".

§1

Remplacer "... de 9 m² maximum ..." par "... de 3 m² maximum ...".

▪ Page 201

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE

§1

Remplacer "... infliger 1d8 points de dégâts +1 par ..." par "... infliger 1d8 points de dégâts d'électricité +1 par ...".

DÉCRET

Problème d'espacement entre les caracs et le textes.

PORTÉE

Remplacer "10 m" par "9 m".

CIBLES

Remplacer "créatures situées à moins de 10 m du jeteur de sort (étendue)" par "créatures situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre".

§2

Remplacer "... Extérieurs ... compris ... renvoyés ... bannis ... ils ne peuvent revenir avant 1 jour par niveau du personnage." par "... créatures extraplanaires ... comprises ... renvoyées ... bannies ... elles ne peuvent revenir avant 1 jour."

§3

Remplacer "... que le prêtre sont affectées ..." par "... que le prêtre et entendant le décret, sont affectées ...".

§4

Remplacer "... pendant 1 round ..." par "... pendant 1d4 rounds ...".

§5

Remplacer "... pendant 1d4 rounds ..." par "... pendant 2d4 rounds ...".

DÉFENSE MAGIQUE

§2

Remplacer "... camouflage de 50%." par "... camouflage partiel conséquent."

§5

Remplacer "... Cet effet est de type enchantement [mental]. ..." par "... Cet effet un enchantement mental. ...".

DÉLIVRANCE

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "oui (inoffensif)" par "oui".

▪ Page 202

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE

CIBLE

Remplacer "10 m" par "9 m".

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

NIVEAU

Remplacer "..., Ens/Mag 3, ..." par "..., Ens/Mag 4, ...".

▪ Page 203

DÉTECTION DE LA MAGIE

ÉCOLE

Remplacer "Divination" par "Universel".

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

DÉTECTION DE LA SCRUTATION

PORTÉE

Remplacer "40 m" par "36 m".

Remplacer "120 m" par "36 m".

DÉTECTION DE LA PENSÉE

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

▪ Page 204

DÉTECTION DES COLLETS ET DES FOSSES

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

DÉTECTION DES MORTS-VIVANTS

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

§3

Remplacer "... (voir ci-dessous) ou correspond au moins ..." par "... (voir ci-dessous) et correspond au moins ...".

DÉTECTION DES PASSAGES SECRETS

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

DURÉE

Remplacer "... 1 mn/niveau (T)F" par "... 1 mn/niveau (T)".

DÉTECTION DU MAL

PORTÉE

Remplacer "20 m" par "18 m".

▪ Page 205

PREMIÈRE TABLE DE DÉTECTION DU MAL

LIGNE 4

Remplacer "Objet ou sort d'alignement mauvais ... Niveau du créateur /2." par "Objet ou sort du Mal ... Niveau de lanceur de sorts/2."

DÉTECTION DU MAL (SUITE)

§3

Remplacer "... (voir ci-dessous) ou correspond au moins à un nombre de DV égal ..." par "... (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal ...".

DÉTECTION DU MENSONGE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

DISCOURS CAPTIVANT

§1

Remplacer "... la race ou la religion est différente de celle du personnage ..." par "... la race ou la religion est opposée à celle du personnage ...".

§4

Remplacer "... (ou le récit) ou huant le P.J." par "... (ou le récit) en huant le P.J.".

▪ Page 206

DISJONCTION DE MORDENKAINEN

ZONE D'EFFET

Remplacer "... affectés par un rayonnement de 10 m ..." par "... dans un rayonnement de 9 m ...".

DISQUE FLOTTANT DE TENSER

§1

Remplacer "... 50 kilos par niveau de son créateur." par "... 50 kilos par niveau de lanceur de sorts."

DISSIPATION DE LA MAGIE

CIBLE OU ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

§1

Remplacer "... de contrer l'enchantement." par "... de contrer le sort."

§4

Remplacer "... L'enchantement." par "... Le sort."

Remplacer "... +1 par niveau du personnage." par "... +1 par niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "... un DD de 11 + le niveau de l'autre jeteur de sorts." par "... un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet."

▪ Page 207

§3

Remplacer "... contre le niveau de celui qui a enchanté l'objet." par "... contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet."

Remplacer "... de l'objet cessent pendant 1d4 rounds, ..." par "... de l'objet sont réprimés pendant 1d4 rounds, ...".

Remplacer "Un objet rendu inerte de la sorte ..." par "Un objet réprimé de la sorte ...".

Remplacer "Une épée magique rendue inerte par ..." par "Une épée magique réprimé par ...".

§5

Remplacer "... de 10 mètres." par "... de 9 mètres."

§6

Remplacer "..., le personnage commence par essayer de contrer le plus puissant (c'est à dire celui qui a été lancé par le jeteur de sort de plus haut niveau)." par "..., le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé."

DISTORSION DU BOIS

ÉCOLE

Remplacer "Abjuration" par "Transmutation".

§1

Remplacer "... la hampe d'un épieu." par "... la hampe d'une lance."

Remplacer "... les armes de jet" par "... les armes à distance".

DIVINATION

§2

Remplacer "... un bouclier +1 ..." par "... un écu +1 ...".

DOIGT DE MORT

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "1 round entier" par "1 action".

§1

Remplacer "... +1 par niveau du personnage." par "... +1 par niveau de lanceur de sorts."

▪ Page 208

ÉCLAIR

§1

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts par niveau ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts..."

ÉCLAIR MULTIPLE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

§2

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts par niveau ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts..."

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

▪ Page 209

ÉCRAN

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

EFFROI

CIBLES

Remplacer "... de 5 m ..." par "... de 4,5 m ...".

ÉLOIGNEMENT DU MÉTAL ET DE LA PIERRE

ÉCOLE

Remplacer "Transmutation" par "Abjuration".

▪ Page 210

ÉMOTION

CIBLES

Remplacer "... de 5 m ..." par "... de 4,5 m ...".

§3

Remplacer "... et de compétence, ainsi qu'à tout autre jet se faisant à l'aide d'un d20 (initiative, renvoi des morts-vivants, etc.). Les cibles sont secouées. Émotion ..." par "... et de compétence. Émotion ...".

§6

Remplacer "... un bonus de +2 en Force ..." par "... un bonus de moral de +2 en Force ...".

EMPIRE VÉGÉTAL

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, M" par "V".

§2

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

§3

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

ENCHEVÊTREMENT

§1

Remplacer "Un individu immobilisé de la sorte ..." par "Un individu enchevêtré de la sorte ...".

▪ Page 211

ENDURANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "oui (inoffensif)" par "oui".

ENNEMI SUBCONSCIENT

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

ENTRAVE

§1

Remplacer "... au moins égal au niveau du personnage" par "... au moins égal à la moitié du niveau du personnage".

§2

Un nouveau paragraphe devrait commencer à partir de "Quelle que soit la version ...".

▪ Page 212

ENTRAVE (SUITE)

§1

Remplacer "... récipient en verre." par "... récipient en verre (opaque ou transparent).".

ÉPÉE DE MORDENKAINEN

§1

Remplacer "... au niveau du personnage, divisé par son bonus d'intelligence (pour un magicien) ..." par "... au niveau du personnage, plus son bonus d'intelligence (pour un magicien) ...".

Remplacer "... ensorceleur). Pour résumer, bonus d'attaque = [niveau/(bonus Int ou Cha)] +3. La nature ..." par "... ensorceleur). La nature ...".

Remplacer "... dégâts par coup et obtient un critique possible su un résultat de 19 ou 20 au dé (crit x2)." par "... dégâts et possède une zone de critique possible de 19-20 (crit x2).".

ESPRIT IMPÉNÉTRABLE

§1

Remplacer "... contre les sorts et effets magiques affectant l'esprit (c'est à dire ceux du registre [mental]), que contre les enchantement de divination permettant ..." par "... contre les sorts et effets mentaux , que contre les divinations permettant ...".

▪ Page 213

ÉTAT GAZEUX (SUITE)

§1

Remplacer "... vitesse de déplacement 10 , ..." par "... vitesse de déplacement 9 m, ...".

ÉVEIL

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "**voir description**" par "**Volonté, annule**".

EXPLOSION DE LUMIÈRE

§1

Remplacer "... aveuglées et perdent 3d6 points de vie (un jet ..." par "... aveuglées et subissent 3d6 points de dégâts (un jet ...".

▪ Page 214

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "**Volonté, annule (objet)**" par "**aucun**".

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "**oui (objet)**" par "**non**".

FEUILLE MORTE

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "**(inoffensif)**" par "".

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "**(inoffensif)**" par "".

§1

Remplacer "... 20 m par round ..." par "... 18 m par round ...".

▪ Page 215

FLAMMES

§2

Remplacer "... inflige 1d4 points de dégâts , +1 tous les deux niveaux (jusqu'à un maximum de +10 , dégâts de type feu)." par "... inflige 1d4 points de dégâts de feu, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).".

Remplacer "... jusqu'à 40 m ..." par "... jusqu'à 36 m ...".

FLÉAU D'INSECTES

§2

Remplacer "... de 60 m ..." par "... de 54 m ...".

FLÈCHE ACIDE DE MELF

§1

Remplacer "... inflige 2d4 points de dégâts (acide). Les ..." par "... inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les ...".

FOCALISATEUR

Remplacer "**une javeline**." par "**un dard**".

FLÈCHE ENFLAMMÉES

§2

Remplacer "... en cas de coup au but : 1 point supplémentaire tous les deux niveaux , arrondi à l'entier inférieur (jusqu'à ..." par "... en cas de coup au but : 1 point de dégât de feu supplémentaire tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à ...".

Remplacer "... inflige 4 points de dégâts supplémentaire (feu) en cas ..." par "... inflige 4 points de dégâts de feu supplémentaire en cas ...".

§3

Remplacer "... inflige 4d6 points de dégâts (feu ; total ..." par "... inflige 4d6 points de dégâts de feu (total ...".

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

FLÉTRISSURE

CIBLES

Remplacer "... de 20 m ..." par "... de 18 m ...".

§1

Remplacer "... de 20 m ..." par "... de 18 m ...".

Remplacer "... dégâts par niveau du personnage." par "... dégâts par niveau de lanceur de sorts".

▪ Page 216

FLOU

§1

Remplacer "... un camouflage de 50% ..." par "... un camouflage partiel conséquent ...".

▪ Page 217

FORME ÉTHÉRÉE (SUITE)

§3

Remplacer "... (à 20 m ..." par "... (à 18 m ...".

Remplacer "... les effets de type [force] ..." par "... les effets de force ...".

FOU RIRE DE TASHA

§2

Remplacer "... Celles qui appartiennent à une famille différente de celle du lanceur de sorts ..." par "... Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts ...".

FRACASSEMENT

§4

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts , ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, ...".

FRAYEUR

§1

Remplacer "La créature affectée par ce sort est prise d'une peur soudaine , ce qui se traduit ..." par "La créature affectée par ce sort est effrayée, ce qui se traduit ...".

GERMES DE FEU

NIVEAU

Remplacer "Dru 6, Feu 6" par "Dru 6, Feu 6, Soleil 6".

▪ Page 218

§0

Remplacer "... inflige 1d8 points de dégâts par niveau du personnage ..." par "... inflige 1d8 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts ...".

§1

Remplacer "... inflige 1d8 points de dégâts , +1 par niveau de son créateur ..." par "... inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts ...".

GLYPHE DE GARDE

Manque un espace entre les caracs et la description.

CIBLE

Remplacer "... 1,5 m²/niveau" par "... 0,5 m²/niveau".

▪ Page 219

§3

Remplacer "... tous les deux niveaux du prêtre." par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts."

§4

Remplacer "... néfaste du 1^{er}, 2^e ou 3^e niveau dans ..." par "... néfaste du 3^e niveau maximum dans ...".

▪ Page 220

GUÉRISON SUPRÊME

§1

Remplacer "Le sort soigne totalement les maladies, la cécité et la surdit , rend tous ses points de vie au sujet et lui permet m me de r cup rer les points de caract ristique temporairement perdus. Il contre  galement le sort *d bilit *. Enfin, il ..." par "Le sort soigne totalement les maladies, la c c    et la surdit , tous ses points de vie perdus et les points de caract ristique temporairement affaiblis. Il neutralise le poison pr sent dans le syst me du sujet, qui ne causera donc plus d'autres d g ts ou effets. Il annule le sort *d bilit *. Enfin, il ...".

§2

Remplacer "... niveaux perdus et les points de caract ristiques perdus de fa on d finitive." par "...

niveaux perdus et les diminutions permanentes de caract ristiques."

GU RISON SUPR ME DE GROUPE

CIBLE

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

H B TEMENT

NIVEAU

Remplacer "Dru 0, ..." par "Bard 0, ...".

HYPNOSE

CIBLE

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

IDENTIFICATION

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, M" par "V, G, M/FD".

ILLUMINATION

§1

Remplacer "...se retrouve h b t  , ce qui " par "...se retrouve  blouie, ce qui ".

▪ Page 222

IMMOBILISATION DE MORTS-VIVANTS

CIBLE

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

§1

Remplacer "...se sort immobilise jusqu'  ... " par "...se sort fige jusqu'  ... ".

Remplacer "...si les morts-vivants paralys s subissent ... " par "...si les morts-vivants fig s subissent ... ".

▪ Page 223

INJONCTION SUPR ME

CIBLE

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

INTERDICTION

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 20 m ..." par "... de 18 m ...".

§1

Remplacer "...ou le plan  th r  ). Le personnage peut ..." par "...ou le plan  th r  ) et tout les sorts de convocation. Le personnage peut ...".

COMPOSANTES MAT RIELLES

Remplacer 2 fois "... de 20 m tres d'ar te ..." par "... de 18 m tres d'ar te ...".

INVERSION DE LA GRAVIT 

§1

Remplacer "Ce puissant enchantement inverse la ..." par " Cette puissante transmutation inverse la ...".

INVISIBILIT  DE GROUPE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 60 m ..." par "... de 54 m ...".

§1

Remplacer 2 fois "... de 60 m tres ..." par "... de 54 m tres ...".

▪ Page 224

LAME DE FEU

§1

Remplacer "... +1 tous les deux niveaux de son créateur ..." par "... +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts ...".

LE GRAND TERTRE

EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

§1

Remplacer "... errants de 11 DV (voir ..." par "... errants à 11 DV chacun (voir ...".

LENTEUR

CIBLES

Remplacer "1 créature/niveau" par "1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres".

▪ Page 225

LIEN TÉLÉPATHIQUE DE RARY

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

▪ Page 226

LUEURS D'ARC EN CIEL

DURÉE

Remplacer "... round/niveau " par "... round/niveau (T)".

§2

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

LUEURS HYPNOTIQUES

EFFET

Remplacer "... de 5 m ..." par "... de 4,5 m ...".

DURÉE

Remplacer "concentration + 2 rounds /niveau" par "concentration + 2 rounds".

§1

Remplacer "... 2d4, +1 par niveau du jeteur de sorts." par "... 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts.".

LUMIÈRE BRÛLANTE

§1

Remplacer "... tous les deux niveaux du personnage." par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts.".

Remplacer "... par niveau du prêtre." par "... par niveau de lanceur de sorts.".

Remplacer "... par niveau du personnage." par "... par niveau de lanceur de sorts.".

Remplacer "... tous les deux niveaux du lanceur de sorts." par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts.".

LUMIÈRE DU JOUR

§1

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

▪ Page 227

§2

Remplacer "Lumière du jour contre tout sort d'obscurité de niveau égal et dissipe tout sort d'obscurité

de niveau inférieur." par "Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur.".

LUMIÈRES DANSANTES

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "Volonté, dévoile (en cas d'interaction)" par "aucun".

MAGIE DES OMBRES

§1

Remplacer "Cette incantation ..." par "Ce sort ...".

MAIN DU BERGER

§3

Remplacer "... de 80 mètres ..." par "... de 72 mètres ...".

▪ Page 228

MAIN SPECTRALE

§1

Remplacer "... par l'intermédiaire de la main spectrale. L'enchantement lui procure ..." par "... par l'intermédiaire de la main spectrale qui lui procure ...".

§2

Remplacer "Elle est doté de facultés d'esquive remarquable (... les mêmes bonus au jet de sauvegarde ... Enfin, elle a 1d4 points de vie" par "Elle est capable d'esquive surnaturelle (... les mêmes bonus aux jets de sauvegarde ... Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie".

MAINS BRÛLANTES

▪ Page 229

§0

Remplacer "... subissent 1d4 points de dégâts de type feu par niveau ..." par "... subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts...".

MANIPULATION À DISTANCE

Manque un espace avant la description du sort.

§1

Remplacer "... de 5 mètres ..." par "... de 4,5 mètres ...".

MANIPULATION DES SONS

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

MANOIR SOMPTUEUX DE MORDENKAINEN

DURÉE

Remplacer "... (T)" par "...".

MANTEAU DU CHAOS

CIBLES

Remplacer "1 créature/niveau à moins de 6 m du personnage (rayonnement)" par "1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre".

§1

Remplacer "... contre les sorts lancés par ..." par "... contre les sorts de la Loi ou lancés par ...".

§3

Remplacer "... une résistance à la magie de 25% contre les sorts jetés par les créatures loyales." par "... une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.".

▪ Page 230

MARCHE SUR L'ONDE

§2

Remplacer "... de 20 m ..." par "... de 18 m ...".

MARTEAU DU CHAOS

NIVEAU

Remplacer "...: chaos 4" par "...: Chaos 4".

§2

Remplacer "... tous les deux niveaux du prêtre." par "...

tous les deux niveaux de lanceur de sorts."

MAUVAIS ŒIL

§2

Remplacer "... mais *immobilisé* (comme ..." par "...

mais *immobilisé* (comme ...". Mettre en italique.

§5

Remplacer "... de type coercition, qui affecte l'esprit [mental]. On ..." par "... de type coercition et mental. On ...".

§7

Remplacer "... de type coercition, qui affecte l'esprit [mental]. On ..." par "... de type coercition et mental. On ...".

▪ Page 231

MÉTAL BRÛLANT

CIBLES

Remplacer 2 fois "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "Volonté, annule " par "Volonté, annule (objet)".

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "oui " par "oui (objet)".

§1

Remplacer "... (1d4 points de dégâts de type feu) ..." par "... (1d4 points de dégâts de feu) ...".

Remplacer "... (2d4 points de dégâts de type feu) ..." par "... (2d4 points de dégâts de feu) ...".

MÉTAL GELÉ

CIBLES

Remplacer 2 fois "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "Volonté, annule " par "Volonté, annule (objet)".

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "oui " par "oui (objet)".

▪ Page 232

TABLE DE MÉTAL GELÉ

Modifier l'en-tête "Dégâts de froid".

MÉTAMORPHOSE ANIMALE

NIVEAU

Remplacer "Dru 8, Flore 7" par "Dru 8, Faune 7".

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

MÉTAMORPHOSE PROVOQUÉE

Reprendre la version de Tome & Blood.

▪ Page 233

MIRACLE

Utiliser les mêmes puces pour les deux listes.

▪ Page 234

MODIFICATION D'APPARENCE

§1

Remplacer "Grâce à cette incantation ..." par "Grâce à ce sort ...".

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

▪ Page 235

MOT DE POUVOIR AVEUGLANT

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 5 mètres ..." par "... de 4,5 mètres ...".

MOT DE POUVOIR MORTEL

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 5 mètres ..." par "... de 4,5 mètres ...".

MOT DE RAPPEL

§1

Remplacer "... 25 kilos par niveau ..." par "... 25 kilos par niveau de lanceur de sorts ...".

▪ Page 236

MUR DE FEU

NIVEAU

Remplacer "Dru 4 , ..." par "Dru 5, ...".

§1

Remplacer "... infligeant 2d4 points de dégâts à toutes ..." par "... infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes ...".

Remplacer "... occasionne 2d6 points de dégâts , +1 par ..." par "... occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par ...".

§2

Remplacer "... les 2d4 points de dégâts dus à ..." par "... les 2d4 points de dégâts de feu dus à ...".

MUR DE FORCE

EFFET

Remplacer "ou hémisphère d'un ... " par "ou sphère ou hémisphère d'un ... ".

§1

Remplacer "ou d'un hémisphère dont ... " par "ou d'une sphère ou d'un hémisphère dont ... ".

MUR DE GLACE

▪ Page 237

§2

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts dus au froid, +1 par niveau du créateur du mur." par "... inflige 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts."

MUR DE VENT

EFFET

Remplacer "... 1,5 m de large /niveau (F)" par "... 1,5 m de haut/niveau (F)".

§2

Remplacer "..., ce qui suffit pour constituer un cylindre de 5 mètres de diamètre (sa hauteur devra juste être amputée d'une trentaine de centimètres)." par "..., ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,5 mètres de diamètre."

TABLE (MUR PRISMATIQUE)

LIGNE 1

Remplacer "... armes de jet ..." par "... armes à distance ...".

Remplacer "... inflige 20 points de dégâts (feu ; Réflexes ..." par "... inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes ...".

LIGNE 2

Remplacer "... armes de jet ..." par "... armes à distance ...".

Remplacer "... inflige 40 points de dégâts (acide ; Réflexes ..." par "... inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes ...".

LIGNE 3

Remplacer "... inflige 80 points de dégâts (électricité ; Réflexes ..." par "... inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes ...".

■ Page 238

NAPPE DE BROUILLARD

EFFET

Remplacer "... de 10 m de rayon ..." par "... de 9 m de rayon ...".

§1

Remplacer "... d'un camouflage à 50% ..." par "... d'un camouflage conséquent ...".

■ Page 239

NÉGATION DE L'INVISIBILITÉ

§1

Remplacer "... 1,50 mètres par niveau, ..." par "... 1,50 mètres par niveau de lanceur de sorts, ...".

NUAGE INCENDIAIRE

EFFET

Remplacer "... de 10 m de coté ..." par "... de 9 m de rayon ...".

§1

Remplacer "Cette incantation ..." par "Cette invocation ...".

Remplacer "... infligent 4d6 points de dégâts par round ..." par "... infligent 4d6 points de dégâts de feu par round ...".

§2

Remplacer "... jusqu'à 20 mètres ..." par "... jusqu'à 18 mètres ...".

NUAGE NAUSÉABOND

EFFET

Remplacer "... de 10 m de coté ..." par "... de 9 m de rayon ...".

§1

Remplacer "Cette incantation ..." par "Cette invocation ...".

NUÉE D'ÉLÉMENTAIRES

EFFET

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

§2

Remplacer "... 2d4 élémentaires de taille G apparaissent ..." par "... 2d4 grands élémentaires apparaissent ...".

Remplacer "... 1d4 élémentaires de taille TG." par "... 1d4 très grands élémentaires."

NUÉE DE MÉTÉORES

§1

Remplacer "... subit 24d6 points de dégâts (pas de ..." par "... subit 24d6 points de dégâts de feu (pas de ...".

§2

Remplacer "... inflige 6d6 points de dégâts (feu)." par "... inflige 6d6 points de dégâts de feu."

Remplacer "... à 5 mètres ..." par "... à 4,5 mètres ...".

■ Page 240

NUÉE GROUILLANTE

§1

Remplacer "... 1d4 points, +1 par niveau du lanceur de sorts." par "... 1d4 points, +1 par trois niveaux du lanceur de sorts."

*, SOUS LA TABLE

Remplacer "La famille (entre parenthèses) à laquelle ..." par "Le type (entre parenthèses) auquel ...".

§4

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

Remplacer "... (30 mètres ..." par "... (27 mètres ...".

ŒIL DU MAGE

§1

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

Remplacer "... (100 m/mn) ..." par "... (90 m/mn) ...".

■ Page 241

ŒIL DU MAGE (SUITE)

§1

Remplacer "... un jet de Détection ..." par "... un jet de Scrutation ...".

ŒIL INDISCRET

§1

Remplacer "... à 40 mètres ..." par "... à 36 mètres ...".

§2

Remplacer "... +1 par niveau du mage." par "... +1 par niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "..., VD 10 mètres ..." par "..., VD 9 mètres ...".

ORIENTATION

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, FD" par "V, G, F".

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "3 rounds" par "3 rounds entiers".

PAGE SECRÈTE

§1

Remplacer "Cette invocation ..." par "Cette transmutation ...".

▪ Page 242

PANOPLIE MAGIQUE

Il manque un espace avant la description du sort.

§2

Remplacer "...ou le bouclier , sans qu'il soit possible de bénéficier d'un bonus supérieur à +5, même en bénéficiant d'un autre bonus du même type (utilisé sur un bouclier +2, le sort prodiguera donc un bonus supplémentaire de +3 au maximum, et ce quel que soit le niveau du prêtre)." par "...ou le bouclier. Les bonus d'altération ne se cumulent pas entre eux (un *écu* +2 bénéficiera soit de son bonus de +2, soit du bonus du sort, mais pas de la somme des deux).".

PAROLE DIVINE

Modifier le nom du sort "**Parole sacrée**" et échanger ce sort et le suivant.

PORTÉE

Remplacer "10 m" par " 9 m".

CIBLES

Remplacer "créatures situées à moins de 10 m du joueur de sort (étendue) " par "créatures situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre".

§2

Remplacer "... Extérieurs ... compris ... renvoyés ... bannis ... ils ne peuvent revenir avant 1 jour par niveau du personnage." par "... créatures extraplanaires ... comprises ... renvoyées ... bannies ... elles ne peuvent revenir avant 1 jour..".

§3

Remplacer "... que le prêtre sont affectées ..." par "... que le prêtre et entendant la *parole sacrée*, sont affectées ...".

§5

Remplacer "... pendant 1 round ..." par "... pendant 1d4 rounds ...".

§6

Remplacer "... pendant 1 rounds ..." par "... pendant 2d4 rounds ...".

PAROLE DU CHAOS

PORTÉE

Remplacer "10 m" par " 9 m".

CIBLES

Remplacer "créatures situées à moins de 10 m du joueur de sort (étendue) " par "créatures situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre".

§2

Remplacer "... Extérieurs ... compris ... renvoyés ... bannis ... ils ne peuvent revenir avant 1 jour par niveau du personnage." par "... créatures extraplanaires ... comprises ... renvoyées ... bannies ... elles ne peuvent revenir avant 1 jour..".

§3

Remplacer "... que le prêtre sont affectées ..." par "... que le prêtre et entendant la *parole du chaos*, sont affectées ...".

§5

Remplacer "... pendant 1 round ..." par "... pendant 1d4 rounds ...".

§7

Remplacer "... enchantement qui affecte l'esprit [mental]." par "... enchantement mental..".

PASSE-MURAILLE

§1

Remplacer "... 30 centimètres par niveau du mage." par "... 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts..".

▪ Page 243

PATTES D'ARAIGNÉES

§1

Remplacer "... +1 par niveau du mage." par "... +1 par niveau de lanceur de sorts..".

PÉNITENCE

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, M, FD, PX" par "V, G, M, F, FD, PX".

§6

Remplacer "... (ni sur les créatures capables de changer naturellement d'alignement)." par "... (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement)..".

PERMANENCE

Mettre les noms des sorts dans les tableaux en italique.

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "2 rounds." par "2 rounds entiers..".

§1

Remplacer "Cette incantation ..." par " Ce sort ...".

▪ Page 244

PÉTRIFICATION

PORTÉE

Remplacer "courte ([...]) " par " moyenne (30 m + 3 m/niveau)".

PIÈGE À FEU

§1

Remplacer "... infligent 1d4 points de dégâts , +1 par niveau du lanceur de sorts (feu, maximum +20)." par "... infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20)..".

▪ Page 245

PLAINTÉ D'OUTRE-TOMBE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 10 m" par "... de 9 m".

§1

Remplacer "..., en commençant par celle qui se tiennent le plus près du joueur de sort." par "..., en commençant par celle qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet..".

POING DE BIGBY

§1

Remplacer "... jusqu'à 20 mètres ..." par "... jusqu'à 18 mètres ...".

§2

Remplacer "... inflige 1d8+12 points de dégâts ..." par "... inflige 1d8+11 points de dégâts ...".

▪ Page 247

POSSESSION (SUITE)

§4

Remplacer "... pas faire appel aux pouvoirs magiques, ..." par "... pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, ...".

PRÉMONITION

§1

Remplacer "... d'une arme de jet ..." par "... d'une arme à distance ...".

PRESTIDIGITATION

NIVEAU

Remplacer "..., Ens/Mag 0 , Magie 1" par "..., Ens/Mag 0".

▪ Page 248

PRESTIDIGITATION (SUITE)

JET DE SAUVEGARDE

Remplacer "voir description" par "aucun".

PRIÈRE

NIVEAU

Remplacer "pal 3, ..." par "Pal 3, ...".

PORTÉE

Remplacer "10 m" par "9 m".

ZONE D'EFFET

Remplacer "... et ennemis situés à moins de 10 m du jeteur de sort (rayonnement)" par "... et ennemis dans un rayonnement de 9 m de rayon, centré sur le personnage".

▪ Page 249

PROJECTILE MAGIQUE

CIBLES

Remplacer "... à moins de 5 m" par "... à moins de 4,5 m".

PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE NÉGATIVE

§3

Remplacer "... protégé rate son jet de sauvegarde, l'attaque ..." par "... protégé rate son jet, l'attaque ...".

PROTECTION CONTRE LA LOI

§1

Remplacer "..., et qu'Extérieurs et élémentaires d'alignement loyal ..." par "..., et que les créatures invoquées ou convoquées d'alignement loyal ...".

▪ Page 250

PROTECTION CONTRE LA MORT

§1

Remplacer "...tous les sorts ou effets ..." par "...tous les sorts de mort ou effets ...".

PROTECTION CONTRE LE BIEN

§1

Remplacer "..., et qu'Extérieurs et élémentaires d'alignement bon ..." par "..., et que les créatures invoquées ou convoquées d'alignement bon ...".

PROTECTION CONTRE LE CHAOS

§1

Remplacer "..., et qu'Extérieurs et élémentaires d'alignement chaotique ..." par "..., et que les créatures invoquées ou convoquées d'alignement chaotique ...".

PROTECTION CONTRE LE MAL

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "oui (voir ...)" par "non (voir ...)".

§1

Remplacer "..., mental, les Extérieurs et élémentaires." par "..., mental, les créatures invoquées ou convoquées.".

§4

Remplacer "... empêche Extérieurs et élémentaires de toucher ..." par "... empêche les créatures invoquées ou convoquées de toucher ...".

Remplacer "... automatiquement, et Extérieurs comme élémentaires n'ont d'autres choix ..." par "... automatiquement, et elles n'ont d'autres choix ...".

Supprimer "Cette restriction s'applique également aux créatures invoquées ou convoquées.".

Remplacer "Extérieurs et élémentaires d'alignement bon sont ..." par "Les créatures d'alignement bon sont ...".

Remplacer "La protection contre les Extérieurs et élémentaires les créatures invoquées ou convoquées s'achève ..." par "La protection contre les Extérieurs et élémentaires les créatures invoquées ou convoquées s'achève ...".

Remplacer "... si le sujet tente de repousser l'entité à l'aide ..." par "... si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide ...".

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES

§1

Remplacer "... est protégé contre les projectiles, ce qui ..." par "... est protégé contre les projectiles et les armes de jet, ce qui ...".

Remplacer "... les armes de jet (il ignore ..." par "... les armes à distance (il ignore ...".

Remplacer "... en fonction du niveau du mage." par "... en fonction du niveau de lanceur de sorts.".

Remplacer "... dégâts par niveau de celui qui l'a lancé." par "... dégâts par niveau de lanceur de sorts.".

▪ Page 251

PUISSANCE DIVINE

§1

Remplacer "... à l'attaque d'un guerrier de son niveau (à la place de son bonus de prêtre). Dans ..." par "... à l'attaque d'un guerrier de son niveau global (à la place de son bonus de base actuel). Dans ...".

PYROTECHNIE

§3

Remplacer "... leur valeur de Force et de Constitution réduite de ..." par "... leur valeur de Force et de Dextérité réduite de ...".

▪ Page 252

RAPETISSEMENT

CIBLE

Remplacer "... jusqu'à 30 dm³ /niveau" par "... jusqu'à 0,3 m³/niveau".

§1

Remplacer "... 10% par niveau du mage." par "... 10% par niveau de lanceur de sorts."

RAPIDITÉ

§2

Remplacer "Quand arrive son tour de jeu, ..." par " Pendant son tour de jeu, ...".

§3

Remplacer "... son bonus d'esquive ..." par "... un bonus d'esquive ...".

RAPIDITÉ DE GROUPE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m" par "... de 9 m".

RAPPEL À LA VIE

§3

Remplacer "... en mort-vivant ou tuée par un sort causant une mort immédiate ne peut ..." par "... en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut ...".

▪ Page 253

RAYON AFFAIBLISSANT

§1

Remplacer "... tous les deux niveaux du mage." par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts."

RAYON DE GIVRE

§1

Remplacer "... inflige 1d3 points de dégâts (froid)." par "... inflige 1d3 points de dégâts de froid."

▪ Page 254

TABLE DE RAYON PRISMATIQUE

LIGNE 1

Remplacer "... 20 points de dégâts dus au feu (Réflexes ..." par "... 20 points de dégâts de feu (Réflexes ...".

LIGNE 2

Remplacer "... 40 points de dégâts dus à l'acide (Réflexes ..." par "... 40 points de dégâts d'acide (Réflexes ...".

LIGNE 3

Remplacer "... 80 points de dégâts dus à l'électricité (Réflexes ..." par "... 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes ...".

REFLETS D'OMBRE

§1

Remplacer "... les invocations de mage du 5^e niveau ..." par "... les invocations de magicien du 5^e niveau ...".

REFUGE DE LÉOMUND

COMPOSANTES

Remplacer "V, S, M, F " par "V, S, M, F (voir description)".

▪ Page 255

REGAIN D'ASSURANCE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m" par "... de 9 m".

REJET DE LA LOI

§1

Remplacer "..., affectant les créatures loyales plutôt que celles qui sont d'alignement mauvais." par "..., affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais."

REJET DU BIEN

§1

Remplacer "..., affectant les créatures bonnes plutôt que celles qui sont d'alignement mauvais." par "..., affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais."

REJET DU CHAOS

§1

Remplacer "..., affectant les créatures chaotique plutôt que celles qui sont d'alignement mauvais." par "..., affectant les créatures chaotique et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais."

REJET DU MAL

NIVEAU

Remplacer " Prê 5, Bien 5" par "Pal 4, Prê 5, Bien 5".

CIBLE OU CIBLES

Remplacer "... et 1 Extérieur maléfique, ou le jeteur et l'enchantement maléfique affectant ..." par "... et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant ...".

Manque un espace avant la description.

§3

Remplacer "La possibilité de chasser une créature native d'un autre plan en la touchant. Si elle ..." par "La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais native d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle ...".

§4

Remplacer "... un sort maléfique ou en ..." par "... un sort du Mal ou en ...".

▪ Page 256

RENVOI

CIBLE

Remplacer "1 Extérieur " par "1 créature extraplanaire".

§1

Remplacer "... force l'Extérieur pris pour cible ..." par "... force la créature extraplanaire prise pour cible ...".

Remplacer "Le nombre de DV de la créature est ajouté à son jet de Volonté, mais on retranche ensuite le résultat obtenu du niveau de lanceur de sorts (jet de Volonté = 1d20 + nombre de DV - niveau du lanceur de sorts, contre le DD du sort). S'il rate son jet de sauvegarde, l'Extérieur disparaît aussitôt, mais il a 20% de chances ..." par "Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à

son nombre de DV et un malus égal au niveau du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20% de chances ...".

RÉSISTANCE

NIVEAU

Remplacer "Bard 1 , ..." par "Bard 0, ...".

■ Page 257

RÉSISTANCE À LA MAGIE

§1

Remplacer "... 12 + niveau du prêtre." par "... 12 + niveau de lanceur de sorts."

RÉSISTANCE AUX ÉNERGIES DESTRUCTIVES

Manque un espace avant la description.

RESTAURATION

§2

Remplacer "*Restauration* permet de récupérer les points temporairement perdus dans toutes les caractéristiques ou les points perdus de manière permanente dans une caractéristique , et une seule (le prêtre ..." par "*Restauration* guérit tous les points d'affaiblissement temporaire dans toutes les caractéristiques ainsi que les points de diminution permanente dans une et une seule caractéristique (le prêtre ...".

RESTAURATION PARTIELLE

TEMPS D'INCANTATION

Remplacer "3 rounds." par "3 rounds entiers."

§1

Remplacer "... 1d4 points de caractéristique temporairement perdus (par ..." par "... 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par ...".

Remplacer "... sans effet sur les niveaux perdus de manière permanente (par exemple, suite à une attaque de nécrophage ou de vampire)." par "... sans effet sur une diminution permanente de caractéristique (par exemple, suite à l'attaque d'une âme en peine)".

RESTAURATION SUPRÊME

§1

Remplacer "... la cible, qui peut donc retrouver son niveau maximum. Il inverse le processus [...] 1 semaine par niveau du prêtre." par "... la cible, qui retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus [...] 1 semaine par niveau de lanceur de sorts."

§2

Remplacer "... tous les effets affaiblissant les caractéristiques de la cible, qui peut aussi récupérer l'intégralité des points de caractéristiques perdus (temporairement ou de manière permanente). Enfin ..." par "... tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des points d'affaiblissement temporaire ou de diminution permanente de caractéristiques. Enfin ...".

RÉSURRECTION

§1

Remplacer "... 10 ans par niveau du prêtre." par "... 10 ans par niveau de lanceur de sorts."

§3

Remplacer "... tué par un sort provoquant une mort immédiate , ou ..." par "... tué par un sort de mort, ou ...".

RÉSURRECTION SUPRÊME

§1

Remplacer "... 10 ans par niveau du prêtre." par "... 10 ans par niveau de lanceur de sorts."

■ Page 258

§1

Remplacer "... tué par un sort provoquant une mort immédiate , ou ..." par "... tué par un sort de mort, ou ...".

■ Page 259

SANCTUAIRE

§1

Remplacer "...de l'attaquer, même à l'aide d'un sort , doit commencer ..." par "...de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer ...".

SAUT

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Remplacer "Oui (inoffensif)" par "Oui ".

§1

Remplacer "...Saut, ce qui lui permet de dépasser la distance habituelle de manière importante." par "...Saut, et sa longueur de saut n'est pas limitée par sa taille."

SCRUTATION

§3

Remplacer "...ont 5% de chances par niveau du personnage de ..." par "...ont 5% de chances par niveau du lanceur de sorts de ...".

■ Page 260

SERVITEUR INVISIBLE

Placer le sort entier après *Séquestration*.

§1

Remplacer "La vitesse de déplacement est de 5 mètres." par "La vitesse de déplacement est de 4,5 mètres."

SILENCE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 5 m ..." par "... de 4,5 m ...".

Remplacer "... contre les attaques sonores ou basées sur le langage ..." par "... contre les attaques de son ou de langage ...".

■ Page 261

SOINS INTENSIFS

§1

Remplacer "..., +1 par niveau du personnage (jusqu'à ..." par "..., +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à ...".

SOINS IMPORTANTS

§1

Remplacer "..., +1 par niveau du personnage (jusqu'à ..." par "..., +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à ...".

SOINS LÉGERS

NIVEAU

Remplacer "..., Rôd 1, ..." par "..., Rôd 2, ...".

Remplacer "..., +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à ...) par "..., +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à ...)".

SOINS MODÉRÉS

§1

Remplacer "..., +1 par niveau du personnage (jusqu'à ...) par "..., +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à ...)".

SOMMEIL

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 5 m ..." par "... de 4,5 m ...".

▪ Page 263

SPHÈRE DE FEU

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, M" par "V, G, M/FD".

§1

Remplacer 2 fois "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

Remplacer "... infliger 2d6 points de dégâts (la cible ..." par "... infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible ...)".

SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE

§5

Remplacer "... inflige 1d6 points de dégâts (froid) par niveau du mage ..." par "... inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts...".

§7

Remplacer "... infligeant 6d6 points de dégâts (froid) à toutes ..." par "... infligeant 6d6 points de dégâts de froid à toutes ...".

▪ Page 264

SPHÈRE TÉLÉGUIDÉE D'OTILUKE

§2

Remplacer "... de 10 mètres ..." par "... de 9 mètres ...".

§3

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

STATUE

§1

Remplacer "La transformation prend 1 round entier." par "La transformation initiale prend 1 round entier. Sous forme de statue, le sujet à une solidité de 8 et autant de points de résistance que ses points de vie actuels."

STIMULANT

Manque un espace avant la description du sort.

SUGGESTION DE GROUPE

Manque un espace avant la description du sort.

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

SYMBOLE

§6

Remplacer "... de 20 mètres." par "... de 18 mètres."

▪ Page 265

SYMBOLE (SUITE)

§3

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

§5

Remplacer 2 fois "... de 20 mètres." par "... de 18 mètres."

ALIÉNATION MENTALE

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

▪ Page 266

SYMBOLE (SUITE)

DÉSESPOIR (SUITE)

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

DISCORDE

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

ÉTOURDISSEMENT

Remplacer "... leur jet de Vigueur (effet similaire à celui de mot de pouvoir étourdissant). Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et les pv insuffisants pour affecter la cible suivante sont perdus." par "... leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de pv pour être affectées sont ignorées."

MORT

Remplacer "... leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et les pv insuffisants pour affecter la cible suivante sont perdus." par "... leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de pv pour être affectées sont ignorées."

PERSUASION

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

SOMMEIL

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

TERREUR

Remplacer "Cette version affecte l'esprit [mental]." par "Cette version est un effet mental."

TÉLÉKINÉSIE

§2

Remplacer "... 12,5 kilos par niveau du mage." par "... 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts."

§3

Remplacer "... 1 round par niveau du personnage." par "... 1 round par niveau de lanceur de sorts."

§5

Remplacer "... 3 mètres par niveau du mage." par "... 3 mètres par niveau de lanceur de sorts."

▪ Page 267

TEMPÊTE DE FEU

§1

Remplacer "... subissent 1d6 points de dégâts (feu) par niveau du personnage ..." par "... subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts..."

▪ Page 268

TEMPÊTE VENGERESSE

ZONE D'EFFET

Remplacer "... de 110 m ..." par "... de 108 m ...".

§3

Remplacer "... zone d'effet, faisant perdre 1d6 points de vie à toutes les ..." par "... zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide à toutes les ...".

§4

Remplacer "... inflige 10d6 points de dégâts (électricité), un jet ..." par "... inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet ...".

§6

Remplacer "... d'un camouflage de 50% (ce qui signifie ..." par "... d'un camouflage partiel conséquent (ce qui signifie ...".

TÉNÈBRES

§3

Remplacer "Ténèbres contre tout sort de lumière de niveau égal et dissipe tout sort de lumière de niveau inférieur." par "Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur."

TÉNÈBRES INFERNALES

Modifier le nom du sort "Ténèbres maudites".

§1

Remplacer "... à la puissance de son dieu pour châtier ..." par "... à la puissance du Mal pour châtier ...".

§2

Remplacer "... tous les deux niveaux du personnage." par "... tous les deux niveaux de lanceur de sorts."

Remplacer "... d'attaques, de désâts, ..." par "... d'attaques, de dégâts, ...".

TÉNÈBRES PROFONDES

§1

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

§2

Remplacer "Ténèbres profondes et la version divine de lumière du jour s'annulent temporairement, avec ..." par "Ténèbres profondes et lumière du jour s'annulent temporairement l'un l'autre, avec ...".

§3

Remplacer "Ténèbres profondes contre tout sort de lumière de niveau égal et dissipe tout sort de lumière de niveau inférieur, tel que lumière et la version profane de lumière du jour." par "Ténèbres profondes contre et dissipe

tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tel que lumière et lumière du jour."

TENTACULES NOIRS D'EVARD

EFFET

Remplacer "... de 5 mètres ..." par "... de 4,5 mètres ...".

§1

Remplacer "... +1 par niveau du personnage." par "... +1 par niveau de lanceur de sorts."

Remplacer "..., ont 1 point de vie par niveau du personnage, un bonus d'attaque de +1 par niveau du personnage et une Force ..." par "..., ont 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts, un bonus d'attaque de +1 par niveau du lanceur de sorts et une Force ...".

§3

Remplacer "..., puis 1d6-1 mètres pour ..." par "..., puis 1d3x1,5 mètres pour ...".

§4

Remplacer "Composante matérielle profane: ..." par "Composante matérielle : ...".

▪ Page 269

TERRAIN HALLUCINATOIRE

§1

Remplacer "... par le personnage prend un autre aspect (." par "... par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif).".

TERREUR

§1

Remplacer "Ce cône invisible provoque une violente terreur chez les" par "Ce cône invisible provoque une violente panique chez les".

Remplacer "... sur les effets de la peur)." par "... sur les effets de la panique).".

▪ Page 270

TRANSFERT DE SORTS

§1

Remplacer ".. sorts qu'il a en mémoire." par ".. sorts qu'il a préparés."

TRANSFORMATION DE TENSER

Le nom du sort tient sur une seule ligne.

§2

Remplacer "... et acquiert les bonus suivant : +4 d'armure naturelle à la CA, +2d4 d'altération en Force et en Dextérité, +1 à l'attaque de base tous les deux niveaux (ce qui ...), et +5 d'aptitude aux ..." par "... et acquiert un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, un bonus d'altération de +2d4 en Force et en Dextérité, +1 au bonus d'attaque de base tous les deux niveaux de lanceur de sorts (ce qui ...), et un bonus d'aptitude de +5 aux ...".

Remplacer "Il devient capable de manier toutes les armes simples et de guerre." par "Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes simples et de guerre."

Page 272

VENT DIVIN

§4

Remplacer "... de 20 mètres ..." par "... de 18 mètres ...".

Remplacer "... de 200 mètres ..." par "... de 180 mètres ...".

VERMINE GÉANTE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

TABLE DE VERMINE GÉANTE

EN-TÊTE

Remplacer "Niveau du jeteur de sorts" par "Niveau de lanceur de sorts".

VERROU DU MAGE

CIBLES

Remplacer "... de 9 m²/niveau ..." par "... de 3 m²/niveau ...".

VERROUILLAGE

CIBLES

Remplacer "... de 6 m²/niveau ..." par "... de 2 m²/niveau ...".

VISION DANS LE NOIR

§4

Remplacer "... jusqu'à 20 mètres ..." par "... jusqu'à 18 mètres ...".

Page 273

VOILE

CIBLES

Remplacer "... de 10 m ..." par "... de 9 m ...".

Manque un espace avant la description du sort.

VOL

COMPOSANTES

Remplacer "V, G, M" par "V, G, F/FD".

§1

Remplacer "... de 30 mètres par round (20 mètres s'il ... " par "... de 27 mètres par round (18 mètres s'il ...".

§2

Remplacer "... perd 20 mètres ..." par "... perd 18 mètres ...".

§3

Remplacer "Composante matériel ..." par "Focaliseur ...".

TABLE DE VOYAGE PAR LES ARBRES

LIGNE 1

Remplacer "... 1 kilomètre " par "... 900 mètres".

LIGNE 2

Remplacer "... 700 mètres" par "... 600 mètres".

LIGNE 3

Remplacer "... 500 mètres" par "... 450 mètres".

Page 274

ZONE D'ANTIMAGIE

§1

Remplacer "Cette incantation ..." par "Cette abjuration ...".

APPENDICE

Page 275

LES DISTANCES

A compter de cette réimpression, nous avons décidé de changer le traitement des distances, pour aller vers une utilisation plus naturelle et, qui plus est, plus proche des valeurs américaines. Cela n'affecte en rien l'utilisation de ce Manuel, mais vous pourrez avoir à rectifier les valeurs dans d'autres ouvrages.

UTILISER DES OUVRAGES AMÉRICAINS

Pour les mesures exactes en pieds et pouces ou les distances en miles, on convertit au plus précis (1 pied = 30,48 cm, 1 pouce = 2,54 cm et 1 mile = 1,609 km). Pour ce qui est des distances tactiques et stratégiques, on fait les approximations 1 pied = 30 cm et 1 mile = 1,5 km. La plupart des distances de D&D sont des multiples de 5 pieds et sont donc converties en multiples de 1,50 m (c'est à dire une case si vous jouez sur un quadrillage).

UTILISER DES OUVRAGES PRÉVUS POUR L'IMPRESSION PRÉCÉDENTE

Les premières impressions des livres de règles (le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*) ainsi que des premiers suppléments (*de Chair et d'Acier* et *Défenseurs de la Foi*) utilisent un autre système de conversion. Ce système fait une distinction entre les déplacements normaux (dits "en extérieur") et tactiques (dits "en intérieur"). La première est celle donnée comme vitesse de déplacement (ou facteur de portée) et elle est généralement trop longue d'à peu près 10%. On est supposé en déduire la seconde par une conversion hasardeuse pour tomber juste sur des cases de 1,50 m.

Il n'est pas possible de donner une règle unique pour passer les distances d'un système de conversion à l'autre car les valeurs de l'ancien système ne sont pas cohérentes entre elles ou avec les distances américaines. La table suivante donne une règle générale.

Ancienne distance	3	4,50	6	10	13	16
Nouvelle distance	3,50	5	6,50			
Ancienne distance	20	22,50	25	30*	35	40
Nouvelle distance	18	23	24	30	33	36

* La vitesse d'un moine de niveau 20 (ou acquise avec le sort *vol*) est de 27 m, pas 30 m.

Les autres distances (3 m, 6 m, 7,50 m, etc.) ainsi que les portées courtes, moyennes et longues des sorts sont inchangées.

DE CHAIR ET D'ACIER

Le facteur de portée de la grande arbalète est de 45 m (ce qui constitue un errata).

La table suivante remplace la Table 4-5 : vitesse des moines selon la vitesse de base.

Niveau	4,50 m	12 m	15 m	18 m
1-2	4,50 m	12 m	15 m	18 m
3-5	6 m	15 m	19,50 m	24 m
6-8	7,50 m	18 m	24 m	30 m
9-11	9 m	21 m	28,50 m	36 m
12-14	10,50 m	24 m	33 m	42 m
15-17	12 m	27 m	37,50 m	48 m
18-20	14,50 m	30 m	42 m	54 m

DÉFENSEURS DE LA FOI

Le rayon du pouvoir explosion d'énergie positive du chasseur de morts-vivants est de 30 mètres. La portée des sorts *genèse* et *rupture d'entraves* est de 54 mètres.

GUIDE DE L'ORIENT ET ROYAUMES OUBLIÉES

Quelques valeurs sont données selon l'ancienne conversion. La règle générale s'applique.

GLOSSAIRE

■ Page 275

ABRI

Remplacer "Confère un bonus à la CA..." par "Confère un bonus dit 'd'abri' à la CA...".

ACTION DE MOUVEMENT

Remplacer "... d'une action simple ou partielle, ou deux ..." par "... d'une action simple ou en tant qu'action partielle, ou deux ...".

AFFAIBLISSEMENT DE CARACTÉRISTIQUE

Remplacer "affaiblissement de caractéristique: ... au rythme de 1 par jour. Distinct de la diminution temporaire de ..." par "affaiblissement temporaire de caractéristique: ... au rythme de 1 par jour et par caractéristique. Distinct de la réduction effective de ...".

AGRIPPE

Remplacer "... utiliser une arme de jet ou ..." par "... utiliser une arme à distance ou ...".

Remplacer "... se servir d'une arme de taille P ou ..." par "... se servir d'une arme légère ou ...".

■ Page 276

ALLONGÉ

Remplacer "... à distance, arbalète exceptée." par "... à distance, arbalètes exceptées..".

ALLONGE

Remplacer "Les armes conférant une grande allonge permettent de toucher un adversaire distant de 3 m, sur un jet d'attaque. En règle générale, elles deviennent inutiles en combat rapproché." par "Les armes procurant une allonge importante permettent d'attaquer un adversaire distant de 3 m. En règle générale, elles deviennent inutiles contre un adversaire adjacent..".

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

Remplacer "Si l'ennemi est à couvert de 50% ou plus, il" par "Si l'ennemi bénéficie d'un abri partiel conséquent ou mieux, il".

AU COMBAT

Modifier le titre "au corps à corps: ...".

AVEUGLÉ

Remplacer "..., et -4 à la plupart ..." par "..., et -4 aux jets de Fouille ainsi qu'à la plupart ...".

"BLANC"

Déplacer avant "Enchevêtré"

Remplacer "Blanc : vide laissé dans l'esprit d'un lanceur de sorts, à la place d'un sort. Lors du processus de préparation, le personnage peut se garder quelques "blancs" afin de pouvoir préparer un ou deux sorts plus tard, pour mieux répondre aux exigences du moment. Le PJ a la possibilité de remplir un "blanc" avec un sort de niveau inférieur." par "Emplacement de sort: espace dans l'esprit d'un lanceur de sorts destiné à contenir un sort d'un niveau donné. Un lanceur de sorts dispose d'assez d'emplacements de sorts pour son quota quotidien de sorts. Les personnages préparant leurs sorts à l'avance remplissent en général entièrement leurs emplacements de sorts lors du processus de préparation, bien qu'il puisse garder quelques "blancs" afin de pouvoir préparer un ou deux sorts plus tard. Le PJ a toujours la possibilité de remplir un emplacement de sort avec un sort de niveau inférieur..".

BONUS DE BOUCLIER

Remplacer "bonus conféré à la CA par le bouclier." par "bonus d'armure conféré à la CA par le bouclier..".

BONUS DE TAILLE

Déplacer ce paragraphe après bonus de chance.

Remplacer "bonus de taille : ... un bonus de taille ... un malus de taille." par "bonus de croissance: ... un bonus de croissance ... un malus de croissance..".

■ Page 277

CONFUSION

Remplacer "confusion : état magique empêchant le sujet d'agir de son plein gré. Chaque round, les actions du personnage sont déterminées par 1d10: ..." par "confus: état magique empêchant le sujet d'agir de son plein gré. Chaque round, les actions d'un personnage *confus* sont déterminées par 1d10: ...".

Remplacer "À noter que si on l'attaque, il se défend dès qu'arrive son tour de jeu, et ce ..." par "À noter que si on attaque un personnage *confus*, il se défend dès qu'arrive son tour de jeu, et ce ...".

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS

Remplacer "... et Efficacité du jet de renvoi des morts-vivants." par "... et jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants..".

CRITIQUE POSSIBLE

Remplacer "critique possible: la possibilité de réussir un coup critique sur le prochain jet de dé. Pour la plupart des armes, un coup critique est possible sur un résultat de 20 au jet d'attaque mais certaines offrent des possibilités de critique sur un résultat de 18-20. Notez toutefois qu'aucun critique n'est possible, et ce quel que soit le résultat obtenu, si le coup ne touche pas la cible." par "critique possible: une attaque pouvant se transformer en critique."

■ Page 278

DÉGÂTS

Remplacer "... dégâts aux caractéristiques (dans ce cas, on préfère parler de perte de points de caractéristiques)." par "... dégâts aux caractéristiques (dans ce cas, on préfère parler d'affaiblissement ou de diminution de caractéristiques)".

Remplacer "Les points perdus sont déduits des points de vie ou des caractéristiques du blessé." par "Les points perdus sont déduits des points de vie ou des caractéristiques du blessé (ou des points de résistance d'un objet)".

DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Remplacer "Les sorts [mentaux] restent ..." par "Les sorts mentaux restent ...".

DIMINUTION TEMPORAIRE DE CARACTÉRISTIQUE

Déplacer juste après recroquevillé (sur soi-même).

Remplacer "diminution temporaire de caractéristique: une diminution de valeur ..." par "réduction effective de caractéristique: une réduction de valeur ...".

EFFET DE TERREUR

Remplacer "... de la paniquer, , ou de ..." par "... de la paniquer, de la secouer, ou de ...".

EFFICACITÉ DU JET DE RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Modifier le titre "Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants".

Remplacer "le nombre de ..." par "détermine le nombre de ...".

ÉTHÉRÉE

Remplacer "... à 20 mètres à la ronde ..." par "... à 18 mètres à la ronde ...".

Remplacer "Les sorts de type [force] lancés ..." par "Les sorts de force lancés ...".

■ Page 279

IMMOBILISÉ

Remplacer "immobilisé: retenu ..." par "immobilisé: retenu ...". mettre en italique.

IMMOBILISÉ (EN SITUATION DE LUTTE)

Remplacer "retenu par l'adversaire (dans ce cas, ...)" par "maintenu immobile par l'un adversaire pendant une lutte (dans ce cas, ...".

INFLIGER DES DÉGÂTS

Remplacer "... modifié par d'éventuels bonus de circonstances." par "... modifié par d'éventuels bonus selon les circonstances."

INTANGIBLE

Remplacer "..., mais pas les objets de type [force]." par "..., mais pas les objets de force."

JET DE DISSIPATION

Remplacer "1d20 + niveau du personnage ..." par "1d20 + niveau de lanceur de sorts du personnage ...".

Remplacer "... 11 + niveau du lanceur de sorts responsable ..." par "... 11 + niveau de lanceur de sorts du responsable ...".

JET DE LANCEUR DE SORTS

Remplacer "jet de lanceur de sorts: 1d20 + niveau (de la classe concernée). Si le ..." par "jet de niveau de lanceur de sorts: 1d20 + niveau de lanceur de sorts. Si le ...".

■ Page 280

MOYEN

Remplacer "Les créature de taille moyenne mesurent" par "Les créature de taille M mesurent".

■ Page 281

PLAN ÉTHÉRÉ

Remplacer "Les sorts de type [force] ..." par "Les sorts de force ...".

POINTS DE RÉSISTANCE

Modifier le titre "Points de résistance (pr): ...".

POUVOIR EXTRAORDINAIRE

Modifier le titre "Pouvoir extraordinaire (Ext): ...".

RÉDUCTION DE CARACTÉRISTIQUE

Déplacer juste après 'Dex'.

Remplacer "réduction de caractéristique: diminution permanente d'une ..." par "diminution permanente de caractéristique: diminution permanente d'une ...".

SECONDE MAIN (OU MAIN NON DIRECTRICE)

Déplacer juste après 'ligne d'effet'.

Modifier le titre "main non directrice: ...".

ZONE DE CRITIQUE POSSIBLE

A ajouter à la fin "zone de critique possible: l'ensemble des résultats naturels au jet d'attaque qui constituent un critique possible. Pour la plupart des armes, la zone de critique possible se limite au 20, mais certaines offrent une zone de critique possible de 19-20 ou même 18-20. Notez toutefois qu'aucun critique n'est possible, et ce quel que soit le résultat obtenu, si le coup ne touche pas la cible."

FEUILLE DE PERSONNAGE

■ Verso

LANGUES

Remplacer "... 2 points de compétence en Langue ..." par "... 1 degré de maîtrise en Langue ...".