

Errata Loup Solitaire

(v.1.1 – décembre 2007)

Malgré les nombreuses relectures et le travail des multiples relecteurs, nombre de coquilles et d'erreurs de maquette sont néanmoins passées dans les mailles du filet... Nul n'est parfait en ce monde.

La plupart d'entre elles ne sont pas préjudiciables à la lecture ou au jeu en lui-même (erreurs d'orthographe et/ou de frappe), mais d'autres peuvent être gênantes. Nous vous proposons donc d'essayer de recenser ici les coquilles et/ou zones d'ombres éventuellement préjudiciables de l'ouvrage.

Si vous décelez une erreur manifeste ou un texte obscur, n'hésitez pas à le pointer et à le signaler sur le Forum Officiel du Jeu de Rôle Loup Solitaire, en indiquant la page, la colonne (droite/gauche), ainsi que la localisation approximative de celle-ci (haut/milieu/bas de page), avec un petit extrait, c'est même mieux !... Votre aide précieuse permettra d'améliorer encore la qualité de l'ouvrage et de corriger ses erreurs de jeunesse.

Je tiens à remercier **Zaoutir** pour le travail phénoménal de relecture et de recensement des coquilles qu'il a effectué, et qui a servi de base à cette compilation et à la création de cet errata, ainsi qu'aux fans de **Loup Solitaire** qui ont participé à la rubrique Errata du Forum de Loup Solitaire (dont les remarques et les questions ont été pris en compte dans cet errata). J'en ai profité pour apporter quelques éclaircissements ou précisions à propos de certains points obscurs. Cet errata peut sembler conséquent (et il l'est !), mais il se veut avant tout exhaustif, et je pense que 90% (au moins...) des coquilles gênantes du Livre de base sont recensées et corrigées ici. Ceci n'enlève rien à la qualité du travail effectué par l'ensemble des **bénévoles** qui ont travaillé sur cet ouvrage.

- Recensement/Relecture intégrale : **Zaoutir**
- Relecture/Compilation & Corrections/Mise en page : **Zool**

Corrections générales & Rappels :

▪ Correspondance Monnaies :

1 Couronne d'Or (CO) = 1 Pièce d'Or (PO) – Croissant = Lune

1 Couronne d'Or = 1 Ain = 1 Noble = 1 Telc = 2 Orlas = 4 Lunes (Croissants) = 10 Kikas = 10 Rens = 10 Kotes

▪ Solidité & Dureté :

Solidité et Dureté représentent la même chose, même si le terme exact serait plutôt **Solidité**. Les deux indiquent la valeur à soustraire aux dégâts qui sont occasionnés à la **Résistance** de l'arme/armure ou de l'objet en question. Il manque certaines explications quant à la destruction des objets :

- **Classe d'armure.** Les objets sont plus faciles à toucher que les créatures, pour la simple raison qu'ils ne bougent pas, mais beaucoup sont suffisamment solides pour n'être que très peu endommagés par la plupart des coups. La classe d'armure d'un objet est de **10 + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité**.

Un objet immobile a non seulement une valeur de Dextérité de 0 (pour un modificateur de -5), mais aussi un malus à la CA de -2. De plus, si le personnage prépare bien son coup (ce qui lui prend une action complexe), il touche automatiquement avec une arme de corps à corps et obtient un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.

- **Solidité.** Chaque objet a une valeur de solidité, qui détermine sa résistance aux dégâts. Chaque fois qu'un objet subit une attaque, on soustrait sa solidité aux dégâts causés par cette dernière. C'est le résultat de cette soustraction qui indique le nombre de points de résistance perdu par l'objet.

- **Résistance.** La Résistance d'un objet dépend de son épaisseur et de la matière qui le constitue. Une fois que la Résistance d'un objet tombe à 0 ou en dessous, il est détruit.

Les objets de très grande taille ont des valeurs de Résistance différentes pour leurs parties distinctes. Par exemple, le fait de détruire la roue d'un chariot n'endommage pas nécessairement le reste du véhicule.



Introduction : Système Héroïque

▪ Page 7 :

- Colonne de droite, en haut, paragraphe **Monnaies** :

« ... Dans le Sommerlund, la monnaie nationale est la Couronne, en Anarie, le Croissant, en Eru, la Lune, et le Kika chez les Drakkarims (aucune monnaie n'a cours dans le Danarg) »

▪ Page 8 :

Exemples d'Objets Uniques : « ... **Helshezag** – la redoutable épée du Maître des Ténèbres **Kraagenskul**. »

▪ Page 9 :

- Colonne de droite, milieu de page, dans les « Exemples d'Opposition entre personnages », il faut lire « tir sur une cible consciente »

▪ Page 11 :

- Dans le Tableau **Bestiaire**, il faut lire **Insensible PP + FP** pour le Monstre d'Enfer.

Chapitre I : Bienvenue dans le Magnamund

▪ Page 15 :

- Colonne de droite, 3^{ème} paragraphe, 7^{ème} ligne, la traduction du **Mawtaw** dans la série de LDVELH Loup Solitaire est **Mahaw**. Il convient donc de remplacer **Mawtaw** par **Mahaw**.

Chapitre II : Jeu de rôle dans le Magnamund

▪ Page 21 :

- **Table des Modificateurs de Caractéristiques**, 3^{ème} colonne, les Valeurs **26-27** donnent un Modificateur de +8.

▪ Page 23 :

- Colonne de droite, dans la **Table d'Expérience** le nombre de PX nécessaires pour atteindre le 6^{ème} Niveau est de **15 000** (et pas 15 00).

▪ Page 25 :

Dans la **Table des Effets du Vieillessement**, colonne de droite, il faut lire :

- Humain / Âge vénérable : **70 ans** (et non pas 700 !)

- Nain / Âge vénérable : **100 ans**

- Rejeton des Ténèbres / Âge mûr : **175 ans**

▪ Page 26 :

- Dans la **Table de Détermination de la Taille & du Poids**, il manque la ligne concernant la **femelle Glok**. Voici la table corrigée, avec en outre l'indication de la taille et du poids moyens.

TABLE DE DÉTERMINATION DE LA TAILLE & DU POIDS

Race	Taille de base	Modificateur de taille (cm)	Poids de base	Modificateur de poids (kg)	Taille Moyenne	Poids Moyen
Humain (m) *	1,45 m	+5d10	60 kg	x (2d4) / 5	1,70 m	80 kg
Humaine (f) *	1,35 m	+5d10	42,5 kg	x (2d4) / 5	1,60 m	62,5 kg
Dessi (m)	1,40 m	+5d8	50 kg	x (2d4) / 5	1,60 m	66 kg
Dessi (f)	1,35 m	+5d8	40 kg	x (2d4) / 5	1,55 m	56 kg
Nain (m)	1,15 m	+5d4	65 kg	x (2d6) / 5	1,25 m	77 kg
Naine (f)	1,10 m	+5d4	50 kg	x (2d6) / 5	1,20 m	62 kg
Glok (m)	1,45 m	+5d12	75 kg	x (2d6) / 5	1,75 m	111 kg
Glok (f)	1,35 m	+5d12	55 kg	x (2d6) / 5	1,65 m	91 kg

Chapitre III : frère de l'Étoile de Cristal

▪ Page 29 :

- **Particularités raciales** : « ... ils débutent avec une dague de maître, un bâton, une lance ou un jeu de 12 fléchettes. »

Caractéristiques : La caractéristique principale du Frère de l'Étoile de Cristal est l'Intelligence, laquelle détermine la difficulté de ses adversaires à résister aux effets de sa magie, augmente le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et élargit sa gamme de compétences. **Elle sert aussi de base à la compétence Art de la magie, une part vitale de l'entraînement mystique de la Confrérie. Les Frères sont aussi encouragés à développer leurs capacités physiques (Dextérité et Constitution), celles-ci pouvant les sauver en cas de défaut de la magie.**

- **Serment des Mages** : Colonne de droite, 3^{ème} paragraphe (au milieu) :

« ... Ce sort à effet permanent ne peut être lancé qu'une seule fois sur une créature vivante et se dissipe si jamais son bénéficiaire quitte la Confrérie pour changer de classe de personnage ou utilise sa magie volontairement pour tenter de **blesser ou tuer** tout autre membre de l'Étoile de Cristal. »

▪ Page 30 :

- **Pendentif** : description, voir **page 157**.

- **Nef du Ciel** : description, voir **Nef Volante page 155**.

▪ Page 31 :

- Le **Tableau de progression du Frère de l'Étoile de Cristal** comporte plusieurs erreurs. Voici le tableau corrigé *ci-dessous* .

▪ Page 32 :

- Colonne de droite, fin du 1^{er} paragraphe :

« ... Sauf indication contraire, tous les sorts requièrent une action **simple** pour être lancés. »

- Colonne de droite, 2nd paragraphe :

« Par exemple, Banedon est un **Apprenti principal** de la **Guilde des Mages de Toran**,... »

- Colonne de droite, fin du 3^{ème} paragraphe : « de n'importe quel degré » est en trop

« ... Les Contre-sorts ne suivent pas les mêmes règles : il n'y a pas de limite au nombre de Contre-sorts qui peuvent être lancés chaque jour... »

FRÈRE DE L'ÉTOILE DE CRISTAL

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Bonus de base à l'attaque magique	Dégâts magiques de base	Rang dans la Confrérie	Spécial
1 ^{er}	+0	+0	+0	+2	+1	1d6	Débutant	Serment des Mages Combat Magique Sort de la Confrérie
2 ^{ème}	+1	+0	+0	+3	+2	1d6	Initié	Expertise Mystique Sort de la Confrérie
3 ^{ème}	+1	+1	+1	+3	+3	1d6	Apprenti	Sort de la Confrérie
4 ^{ème}	+2	+1	+1	+4	+4	1d8	Apprenti principal	Expertise Mystique Sort de la Confrérie
5 ^{ème}	+2	+1	+1	+4	+5	1d8	Compagnon	Pendentif Quête Sort de la Confrérie
6 ^{ème}	+3	+2	+2	+5	+6/+1	1d8	Érudit	Expertise Mystique Sort de la Confrérie
7 ^{ème}	+3	+2	+2	+5	+7/+2	1d8	Questeur du Mot	Sort de la Confrérie
8 ^{ème}	+4	+2	+2	+6	+8/+3	1d10	Apprenti de la Vérité	Expertise Mystique Sort de la Confrérie
9 ^{ème}	+4	+3	+3	+6	+9/+4	1d10	Mage	Sort de la Confrérie
10 ^{ème}	+5	+3	+3	+7	+10/+5	1d10	Questeur du Savoir	Expertise Mystique Nef du Ciel Quête Sort de la Confrérie
11 ^{ème}	+5	+3	+3	+7	+11/+6/+1	1d10	Magicien	Mot de Pouvoir
12 ^{ème}	+6/+1	+4	+4	+8	+12/+7/+2	2d6	Gardien du Savoir	Expertise Mystique Mot de Pouvoir
13 ^{ème}	+6/+1	+4	+4	+8	+13/+8/+3	2d6	Maître du Savoir	Mot de Pouvoir
14 ^{ème}	+7/+2	+4	+4	+9	+14/+9/+4	2d6	Scribe	Expertise Mystique Mot de Pouvoir Nomination
15 ^{ème}	+7/+2	+5	+5	+9	+15/+10/+5	2d6	Gardien des Tomes (Conseiller)	Mot de Pouvoir
16 ^{ème}	+8/+3	+5	+5	+10	+16/+11/+6/+1	2d8	Maître des Tomes (Devin)	Expertise Mystique Mot de Pouvoir
17 ^{ème}	+8/+3	+5	+5	+10	+17/+12/+7/+2	2d8	Grand Maître des Tomes (Grand Devin)	Mot de Pouvoir
18 ^{ème}	+9/+4	+6	+6	+11	+18/+13/+8/+3	2d8	Gardien du Mot (Grand Conseiller)	Expertise Mystique Mot de Pouvoir
19 ^{ème}	+9/+4	+6	+6	+11	+19/+14/+9/+4	2d8	Maître du Mot (Mage de la Cour)	Quête Mot de Pouvoir
20 ^{ème}	+10/+5	+6	+6	+12	+20/+15/+10/+5	2d10	Grand Maître du Mot (Chancelier)	Expertise Mystique Grand Mot de Pouvoir

- Colonne de droite, en bas de page, dernier paragraphe, une partie du texte a malheureusement sauté au cours de la mise en page, et la classe du Frère de l'Etoile de Cristal se retrouve donc amputée d'une petite section. La voici:

En outre, et contrairement à la plupart des lanceurs de sorts, les Frères de l'Étoile de Cristal peuvent se mettre en danger lorsqu'ils lancent des sorts. Un Frère peut lancer un sort dont le coût en Endurance peut l'amener à 0 en Endurance ou moins. Le Frère jette le sort, puis est mis immédiatement Hors de combat, si ses points d'Endurance tombent exactement à 0. Le Frère peut même descendre en dessous de 0 en Endurance (jusqu'à -9 en Endurance s'il le veut vraiment), mais il doit être conscient et capable de lancer le sort dans ces conditions. Le Frère jette le sort, puis tombe immédiatement au score négatif d'Endurance atteint – il suit toutes les règles normales de perte d'Endurance et de mort (tel que les jets pour stabiliser l'état) et s'il tombe finalement à -10, il meurt normalement.

Chaque fois qu'un sort de la Confrérie autorise un jet de sauvegarde pour éviter ou réduire ses effets, le Degré de Difficulté (DD) du sort est toujours de **10 + son modificateur d'Intelligence + le Degré d'effet du sort + la moitié du niveau de classe du Frère**. Notez également que grâce au Serment des Mages, un bonus supplémentaire de +1 s'ajoute au DD aussi longtemps que le membre de la Confrérie ne se multiclasse pas ou ne trahit pas l'ordre.

▪ **Page 33 :**

Colonne de droite, dernier paragraphe, la formulation n'est pas tout à fait correcte :

« Une dernière particularité des Contre-sorts tient au fait qu'ils sont lancés en réaction et **qu'ils peuvent donc être lancés même si ce n'est pas au tour du mage d'agir...** »

▪ **Page 34 :**

Précision : Colonne de droite, **Bouclier Invisible – Degré d'effet 2 – Bouclier de Force :**

« Le sort annule aussi, à **chaque round**, la première attaque à distance effectuée contre le mage... ».

▪ **Page 35 :**

- Colonne de gauche, **Détection du Mal – Degré d'effet 3 – Baptême de l'Impie**, le **DD** est de **12 pour les objets** (et non +12)

- Colonne de gauche, **Envoûtement – Degré d'effet 1 – Plaisants Atours**, la **durée du sort** est **égale à 2 fois le niveau du mage** (et on égale au niveau du mage) :

« **Durant un nombre de rounds égal à deux fois son niveau**, le mage obtient un bonus de +2 ... »

- Colonne de droite, **Envoûtement – Degré d'effet 3 – Armistice**, il manque **de temps** dans la phrase entre parenthèses :

« ... un Frère ne sait jamais exactement combien **de temps** cette version du sort *Envoûtement* durera. »

▪ **Page 36 :**

- **Précision :** Colonne de gauche, **Filet – Degré d'effet 2 – Coup de Filet :**

« Si la toile produite par *Coup de Filet* entre en contact avec une source de feu, elle s'enflamme instantanément et est détruite, ce qui inflige alors **des dégâts de feu égaux** aux *Dégâts magique de base de mage*... »

- Colonne de gauche, **Lévitacion – Degré d'effet 1 – Douce Brise ou Chute Ralentie**, la formulation n'est pas correcte :

« Cette forme du sort *Lévitacion* ralentit la vitesse de chute du lanceur, **ce qui lui permet virtuellement de chuter de n'importe quelle hauteur sans subir de dégâts à la réception.** »

▪ **Page 37 :**

- **Précision :** Colonne de gauche, **Main de Feu – Degré d'effet 1 – Impulsion Électrique :**

« Ce sort constituant la technique de combat principale de la Confrérie, il peut être lancé pour attaquer autant de fois que le mage a d'attaques par round grâce à son Bonus de base à l'attaque magique (bien que chaque attaque additionnelle après la première **lui coûte 1 point d'Endurance supplémentaire à chaque fois**). »

- **Précision :** Colonne de gauche, **Main de Feu – Degré d'effet 3 – Éclairs en Chaîne :**

« ... l'arc électrique peut atteindre le plus proche ennemi de la créature dans un rayon de 9 mètres et lui infliger... »

- Colonne de gauche, **Purification**, la seconde phrase est incorrecte :
«... En effet, ce sort ne peut être lancé que si le mage de la Confrérie se tient dans un ruisseau ou une rivière non pollué ou endigué... »

- Colonne de droite, **Silence – Degré d’effet 1 – Marche Silencieuse**, le sort **requiert une action complexe** pour être lancé :

«... Contrairement à la plupart des sorts, celui-ci requiert une procédure relativement complexe et subtile qui **nécessite une action complexe pour être lancé**... »

▪ Page 38 :

- Colonne de gauche, **Silence – Degré d’effet 2 – Toucher silencieux**, même remarque que précédemment, le sort **requiert une action complexe** pour être lancé :

«...À nouveau, et contrairement à la plupart des sorts, celui-ci requiert une procédure relativement complexe et subtile qui **nécessite une action complexe pour être lancé**. »

- Colonne de gauche, **Vigueur – Degré d’effet 2 – Serment de l’Épée**, l’arme ne peut être brisée **pendant la durée du sort**, lequel dure **2 rounds par niveau du mage** (et non un seul comme indiqué) :

«... il ne peut pas être désarmé et l’arme ne peut être brisée **pendant la durée du sort** tant qu’il reste des points d’Endurance à son porteur. Le seul inconvénient de Serment de l’Épée est que, durant l’effet du sort (**deux rounds par niveau du mage**), ... »

- Colonne de droite, **Vigueur – Degré d’effet 3 – Furie Guerrière**, ce degré du sort accorde en outre un **bonus de +2 aux jets de dégâts** :

«... En plus, Furie Guerrière **accorde un bonus de +2 aux jets de dégâts** et permet au mage d’utiliser son Bonus de base à l’attaque magique à la place de son Bonus de base à l’attaque, ... »

- Colonne de droite, **Mots de Pouvoir**, 3^{ème} paragraphe, la phrase n’est pas tout à fait conforme à la VO :

«... Il peut toujours effectuer un jet s’il le désire dans l’espoir d’obtenir un 20 naturel **qui lui permettrait d’éviter l’éventuelle perte d’Endurance**, mais devra accepter qu’en cas de 1 naturel, le sort échouera. »

▪ Page 39 :

- **Éclaircissement** : 2^{ème} paragraphe de la colonne de gauche, l’exemple donné est conforme à la VO, ce qui signifierait que le bonus de +1 au DD du Serment des Mages ne s’applique pas aux Mots de Pouvoir.

Les Mots de pouvoir étant des versions évoluées des Sorts de la Confrérie auxquels ils sont liés, il me paraîtrait plus logique d’accorder le bonus de +1 au DD du Serment des Mages pour les Mots de Pouvoir également ; ce qui donnerait un **DD = 10 + modificateur d’Intelligence + 4 (Degré du Mot de Pouvoir) + ½ Niveau du Frère de l’Étoile de Cristal + 1 (Serment des Mages) [+2 pour un Grand Mot de Pouvoir]**

Libre à chaque Meneur de Jeu de choisir...

- Colonne de droite, **Mot : Conscience – Grand effet**, la phrase est tronquée et pas tout à fait conforme :

«... Les seules exceptions concernent les Royaumes des Ténèbres ou les autres Plans d’Existence, où ce sort indiquera seulement dans lequel de ces lieux particuliers se trouve la cible... »

▪ Page 40 :

- Colonne de droite, **Mot : Mouvement – Lévitacion**, ce sort permet de **voler avec une parfaite manoeuvrabilité**.

«... Le Mot Mouvement donne au mage la capacité de voler **avec une parfaite manoeuvrabilité** dans n’importe quelle direction à la vitesse de 18 mètres par round... »

- Colonne de droite, **Mot : Mouvement – Lévitacion**, le mage peut lancer plusieurs fois de suite ce Mot de Pouvoir, tant qu’il en a la possibilité, ou s’il est **prêt à perdre des points de Constitution** :

«... Mouvement dure une heure, mais le Mot peut être relancé en vol pour en prolonger la durée, pour peu que le mage de la Confrérie en ait encore la possibilité ou **qu’il soit prêt à perdre des points de Constitution**. »

- Colonne de droite, **Mot : Mouvement – Grand effet**, le sort **prend une action complexe** pour être lancé :

« **Au prix d’une action complexe**, ce Grand Mot de Pouvoir libère toute la puissance du Mouvement et téléporte le mage de la Confrérie... »

- Colonne de droite, **Mot : Négation – Silence**, le sort **prend une action complexe** pour être lancé :
« ... *Il faut **une action complexe** pour lancer ce Mot, et le mage doit être capable de voir toutes les zones... »*

▪ **Page 41 :**

- Colonne de gauche, haut de page (fin du premier paragraphe), il manque la fin de la phrase. La voici :
« *Le seul sens qui fonctionne **normalement est le toucher.** »*

- Colonne de gauche, **Mot : Régénération – Purification**, le sort **prend une action simple** pour être lancé :
« ... *Une fois qu'il a été prononcé, le mage de la Confrérie peut lancer le 3^{ème} Degré de Purification **au prix d'une action simple** quel que soit l'environnement où il se trouve,... »*

Chapitre IV : Artilleur Nain de Bor

Petite précision : les nains de Bor sont de **taille Moyenne (M)**

▪ **Page 43 :**

- Colonne de gauche, le type de Dé d'Endurance de l'Artilleur Nain de Bor est un d10 (et non pas d12)
Dé d'Endurance : d10

- Colonne de droite, **Technique de la Forge**, suite à une mauvaise interprétation, il faut lire que l'**Artilleur Nain peut choisir de faire 10** (au lieu de lancer 1d20), **même si les conditions devraient l'en empêcher**. De même, il ne faut pas tenir compte de la dernière phrase (« *Lorsque le Meneur de Jeu demande... les résultats inférieurs à 10 sont ramenés à cette valeur.* »), qui découle de cette même interprétation erronée.

« ... *Un Artilleur Nain (ainsi que pratiquement tous les Nains adultes du royaume de Bor) **peut choisir de faire 10** sur tous ses jets d'Artisanat (Forge, fabrication d'armures ou d'armes), **quelles que soient les conditions, même si celles-ci devraient normalement l'en empêcher (déconcentré ou menacé).** Cette aptitude permet aux nains de réaliser des produits d'excellente qualité.* »

- Colonne de droite, **Fusil et Munition** :

« *La poudre explosive est préparée à l'aide de la compétence Artisanat (alchimie) [voir **page 108**], et elle est détaillée dans le chapitre Équipement [voir **page 150**]. »*

▪ **Page 44 :**

- Colonne de gauche, **Tir de Fumée** :

« ***Camouflage** est traité dans le chapitre Combat [voir **page 173**]. »*

- Colonne de droite, **Art de la Forge**, il faut entendre par chef d'œuvres des **armes et armures de maître**.

«... *Toutes les armes et les armures produites par un Artilleur qui emploie ce type de forge sont automatiquement **des armes et des armures de maître**, ce qui leur accorde un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour les armes ou un bonus de +1 à la CA pour les armures...* »

▪ **Page 47 :**

- Colonne de gauche, **Chargement rapide niveau 1**, il faut comprendre **action complexe** à la place de round entier.

« *Ce niveau permet aussi au Nain de recharger une arme de poing au prix d'une action de mouvement **plutôt qu'une action complexe.** »*

- Colonne de gauche, **Maîtrise des Deux Fusils**, l'appellation est erronée, car cette capacité concerne le maniement double des Pistolets de Bor, il vaudrait mieux la changer en **Maîtrise des Deux Pistolets**. De même le début de la description du niveau 1 n'est pas tout à fait clair, ni conforme :

« **Maîtrise des Deux Pistolets niveau 1** : Un Artilleur doté de cette capacité peut effectuer une attaque supplémentaire lorsqu'il utilise un pistolet dans chaque main, en suivant les mêmes règles que le Combat à deux armes (malus de -4 aux jets d'attaque)... »

- Colonne de gauche, il manque également une précision pour la **Maîtrise des Deux Pistolets [Fusils] niveau 2** :
« Si cette capacité est choisie une seconde fois, le malus pour chaque jet d'attaque passe à -2 (au lieu de -4). »

Chapitre V : Seigneur Kai

▪ Page 49 :

- Colonne de gauche, en bas de page, après la liste des **Compétences de classe**, les deux lignes indiquant le nombre de points de compétence du Seigneur Kai ont sauté à la mise en page :

Points de compétence au niveau 1 : (5 + modificateur d'Int) x 4
Points de compétence à chaque niveau additionnel : 5 + modificateur d'Int

- Colonne de droite, **Armes et armures**, il faut lire **armes de corps à corps et à distance** (au lieu d'armes de mêlée et de jet).

« Les Seigneurs Kai sont formés au maniement de toutes les **armes de corps à corps et à distance**... »

▪ Page 51 :

- **Précision** à propos des Disciplines Kai et Magnakai, et de la progression dans celles-ci :

Le Seigneur Kai sélectionne une Discipline Kai à chaque niveau jusqu'au niveau 10. Dans le même temps, au fil de sa progression, les Disciplines Kai qu'il a préalablement sélectionnées progressent d'un Degré chacune, et ce même après le niveau 10 (car sinon, le Seigneur Kai ne pourrait plus accéder à aucune Discipline Magnakai après le niveau 16 si ses Disciplines Kai demeuraient bloquées à un Degré inférieur à 5).

Au niveau 14, le Seigneur Kai maîtrisera donc **l'ensemble** des Disciplines Kai au Degré 5, mais il ne pourra jamais maîtriser l'ensemble des Disciplines Magnakai à un tel Degré (il ne pourra en maîtriser que 6 à un tel degré). Le choix des Disciplines Kai a une certaine incidence sur la carrière du Seigneur Kai.

Au niveau 20, le Seigneur Kai maîtrisera donc **toutes les Disciplines Kai au Degré 5, ainsi que toutes les Disciplines Magnakai à divers degrés** (6 au Degré 5, 1 au Degré 4, 1 au Degré 3, 1 au Degré 2 et 1 au Degré 1). En outre, il aura complété **les 4 Cercles de Savoir Magnakai** (étant donné qu'il maîtrisera alors toutes les Disciplines Magnakai au moins au Degré 1).

- Colonne de droite, **Le Camouflage-Degré II** :

« voir page 117 pour de plus amples détails sur la compétence *Discrétion*. »

▪ Page 53 :

- Colonne de droite, **Le Sixième Sens-Degré V**, c'est le **Sens du danger** (et non *Un Poignard dans la Nuit*) auquel il est fait référence (cette aptitude permettant de détecter des créatures sans connaître leurs intentions) :

« Même si **Sens du danger** détecte des créatures, elles ne sont pas nécessairement hostiles vis-à-vis du Seigneur Kai. »

▪ Page 54 :

- Colonne de gauche, **L'Orientation-Degré I**, il manque la description du **terrain mou** :

▪ **Terrain mou** : toute surface assez tendre pour céder sous la pression, mais plus ferme que de la boue humide ou de la neige fraîche, dans laquelle une créature laisse des empreintes régulières mais peu profondes.

- Colonne de gauche, le Tableau des Modificateurs au DD pour Suivre une Piste comporte des erreurs. Voici le tableau corrigé.

Suivre une Piste : Modificateurs au DD	
Conditions	Modificateur au DD du test de Survie
Toutes les trois créatures dans le groupe pisté	-1
Taille de la ou des créature(s) pistée(s) ¹	
- Infime	+8
- Minuscule	+4
- Très Petite	+2
- Petite	+1
- Moyenne	0
- Grande	-1
- Très Grande	-2
- Gigantesque	-4
- Colossale	-8
Toutes les 24 heures depuis que la trace a été faite	+1
Toutes les heures de pluie depuis que la trace a été faite	+1
Traces recouvertes par de la neige fraîche	+10
Mauvaise visibilité ²	
- Nuit couverte ou sans lune	+6
- Clair de lune	+3
- Brouillard ou précipitations	+3
Le groupe pisté masque ses traces (et se déplace à la moitié de sa vitesse)	+5

¹ Pour un groupe de tailles différentes, appliquez uniquement le modificateur de la plus grande catégorie de taille
² Appliquez uniquement le plus grand modificateur de cette catégorie

▪ **Page 56 :**

- Pour le **Bouclier Psychique** et la **Puissance Psychique**, il faut remplacer les termes suivants :

Étourdissement = **Assommer**

Dresser un Bouclier = **Créer un Bouclier**

Lever automatiquement un Bouclier = Lever un **Bouclier Instinctif**

Voir page **185-186** pour plus de détails sur le Combat Psychique.

▪ **Page 62 :**

- Colonne de gauche, **Art de la Chasse-Degré V :**

« *Odorat : voir page 297.* »

▪ **Page 63 :**

- Colonne de gauche, **Foudroiement Psychique-Degré I**, les dégâts infligés par cette discipline aux objets sont soustraits de la **Résistance** de ceux-ci.

« *Cette capacité inflige des dégâts équivalents au modificateur d'Intelligence du Seigneur Kai (avec un minimum de 1 point) à la Résistance d'un unique objet pour chaque round pendant lequel le Seigneur Kai demeure concentré sur lui.* »

Chapitre VI : Magicien Du Dessi

▪ **Page 68 :**

- Colonne de gauche, **Particularités raciales :**

« ... les objets créés par des Magiciens du Dessi reçoivent un bonus de +1 en Dureté ou Solidité et 50% de points de Résistance supplémentaires. »

- Colonne de gauche, **Compétences de classe**, la caractéristique associée à la compétence Profession est **Sag** (et non **Int**).

- Colonne de Droite, **Enfant Élu** :

« ... Les Magiciens du Dessi bénéficient gratuitement au 1^{er} niveau de 2 degrés de maîtrise supplémentaires en Concentration et **Connaissances (Arcanes)**. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de **Volonté** en raison de l'entraînement renforcé qu'ils ont subi durant leur enfance. »

- Colonne de droite, **Un seul peuple**, 2nd paragraphe :

« ... Une action **complexe** est requise pour toucher un autre Dessi consentant. »

▪ **Page 69** :

- **Bâton de Sorcier** : description, voir **Bâton de mage**, page 159 (et la remarque un peu plus bas).

▪ **Page 69-70** :

- **Conscience Psychique** (p.69 : colonne de droite, dernier paragraphe – p.70 : tableau de progression), les termes du combat psychique sont erronés, il faut les remplacer par :

Dresser un Bouclier = **Créer un Bouclier**

Concentration = **Focaliser**

(Voir page 185 pour plus de détails sur le Combat Psychique).

▪ **Page 71** :

- **Les Arts Anciens** (colonne de gauche), ils nécessitent une **action simple** (et non pas normale) :

« À moins qu'il en soit spécifié autrement, l'utilisation d'un Art Ancien requiert une **action simple** ... »

▪ **Page 72** :

- **Élémentalisme – Esprit de l'Air** (colonne de droite), il faut remplacer « *repoussées au loin* » par **Emportée** et « *paralyse* » par **Étourdie** :

« Les créatures ballottées doivent réussir un test de Force (DD égal au jet de sauvegarde du sort) pour éviter d'être **Emportées** (voir Tableau, page 195) par le souffle de l'esprit, et un jet de Vigueur peut être nécessaire pour résister à l'effet assourdissant du tonnerre. Un échec à ce dernier test **étourdi** également la cible pendant un round (voir page 180, états préjudiciables). »

- **Élémentalisme – Esprit du Feu** (colonne de droite), remplacer tour par **round** :

« Les Esprits du Feu répondent en un seul **round**... »

▪ **Page 73** :

- **Élémentalisme – Esprit de l'Eau** (colonne de gauche) : **Règles de Noyade**, voir page 192.

- **Enchantement – Coercition Mentale** (colonne de gauche) remplacer niveau de classe d'invocation par **niveau de lanceur de sort**.

« Les cibles dotées d'une valeur d'Intelligence de 16 ou + ou d'un niveau de lanceur de sorts de 10 ou + sont immunisées à la Coercition Mentale. »

- **Enchantement – Interrogation Mentale** (colonne de gauche), coût : **3 points de Volonté par question** (et non par round).

▪ **Page 74** :

- **Prophétie** (colonne de gauche) : remplacer **Connaissances (mystères)** par **Connaissances (Arcanes)**

- **Prophétie – Perception de l'Aura** (colonne de droite) la **portée** de ce sort est de **18 mètres** (et non pas 20) :

« La Perception de l'Aura fonctionne seulement dans un **rayon de 18 mètres**. »

- **Psychométrie** (colonne de droite), le magicien **peut choisir de faire 10** (et non pas retirer 10) :

« Le Magicien **peut choisir de faire 10** au test de Concentration s'il se trouve dans un endroit tranquille et calme. »

▪ Page 75 :

- Sorcellerie – Barrière de Force (colonne de droite), coût : **5 points de Volonté par round** (et non par tour).

Chapitre VII : Boucanier Chadaki

Précisions :

- Royaume de Chadaki = Empire Chadakine

- Loup de Mer = Savoir Marin est plus exact et sonne de façon moins bizarre dans les descriptions

▪ Page 76 :

- Colonne de gauche, fin du 2nd paragraphe la phrase est tronquée :

« Cette disparité apparaît clairement au sein des deux types de marins différents qui arpentent la Mer des Rêves et la Mer des Vents. »

▪ Page 77 :

- Compétences de classe, colonne de droite : Connaissances (géographie) (Int)

- Particularités de la classe – Armes et armures, colonne de droite :

« Un Boucanier est formé au maniement des cimenterres à deux mains, des épieux, de l'arbalète, des dards et de toutes les armes de corps à corps à une main... »

▪ Page 78 :

- Attaque Sournoise, colonne de gauche, 2nd paragraphe, on peut tenter un **attaque sournoise à distance** si la cible est **à moins de 9 mètres** (et non **10** comme indiqué) ; en outre, on entend par **frappe désarmée** une **attaque à mains nues**, et il faut remplacer le terme *mortels* par **létaux**.

« On peut tenter une attaque sournoise à distance si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Lors d'une attaque à mains nues, ou tout autre attaque qui ne provoque normalement que des dégâts non létaux, un Boucanier peut effectuer une Attaque Sournoise qui inflige des dégâts **non létaux** au lieu de dégâts **létaux**. »

- Infamie, colonne de droite : au **3^{ème} niveau** (et non au **4^{ème}** comme indiqué, mais il s'agit d'une erreur de la VO)

- Rapide comme la Gale, colonne de droite :

« ... ajoute +4 à tous ses tests d'Initiative et a 50% de chances de ne pas perdre son action lors du **round de surprise**. Si cela se produit, son Initiative pour le **round de surprise** est déterminé sans le bonus de +4... »

▪ Page 79 :

- Estoc Mortel, colonne de droite, l'effet dure au cours des 3 premiers **rounds** de combat (et non pas tours)

▪ Page 80 :

- Feinte Améliorée, colonne de gauche : remplacer **action de déplacement** par **action de mouvement** et action d'attaque simple par **action d'attaque à outrance** (voir page 175 pour la description de la Feinte) :

« Au cours d'un combat, la feinte requiert normalement une action simple. Le Boucanier Chadaki est passé maître dans l'art de bluffer et dérouter ses adversaires. Il peut effectuer un test de Bluff pour feinter en combat au prix d'une action de mouvement.

Le fait de sélectionner cette capacité une seconde fois permet au Boucanier Chadaki d'infliger une nuée de frappes imprévisibles à son adversaire. Le Boucanier peut désormais tenter de feinter au milieu d'une **action d'attaque à outrance**. Si la feinte réussit, toutes ses attaques bénéficient de l'effet de la feinte, faisant perdre son éventuel bonus de Dextérité à la CA à son adversaire (et pas uniquement sur sa première attaque comme prévu normalement par les règles). »

- Tableau de progression du Boucanier Chadaki :

Niveau 10 : Attaque Sournoise +3d6

▪ Page 81 :

- Technique Chadaki Double Coutelas, 2^{ème} Niveau (colonne de gauche) remplacer *main non armée* par **main non directrice**.

«... Il peut maintenant effectuer deux attaques supplémentaires avec sa **main non directrice**... »

- Technique Chadaki Double Coutelas, 3^{ème} Niveau (colonne de gauche) remplacer *action complète spéciale* par **attaque à outrance spéciale** et la *base totale du Boucanier* par le **Bonus de Base à l'Attaque du Boucanier**.

« Aussi longtemps qu'il manie deux armes à une main, le Boucanier peut choisir de tenter une Tempête Sanglante en tant **qu'attaque à outrance spéciale**... On prend le **Bonus de Base à l'Attaque du Boucanier** pour effectuer cette attaque. **Contrairement aux deux styles précédents**, cette méthode de combat permet au Boucanier d'utiliser sa capacité Pied Marin... »

- Esquive Instinctive, colonne de gauche :

« Le Boucanier Chadaki **garde son bonus de Dextérité à la CA** même lorsqu'il est **pris au dépourvu** ou attaqué par un adversaire invisible... »

2nd paragraphe :

« Les Boucaniers avec l'Esquive Instinctive améliorée ne peuvent être **pris en tenaille**, annulant les bonus de l'attaque en tenaille de ses adversaires. »

▪ Page 82 :

- Loup de Mer – Frère de la Côte, colonne de gauche : remplacer dans les domaines de Connaissances, *mécanique* par **ingénierie** et *faits de guerre* par **art de la guerre**.

▪ Page 83 :

- Prince des Mers, colonne de gauche, 2nd paragraphe : remplacer *Force mentale* par **Volonté**.

- Prince des Mers, colonne de droite, 1^{er} paragraphe : remplacer *tour d'action complet* par **action complexe**.

« Faire appel à l'aide de ces vagues de cette manière nécessite une **action complexe**. »

2nd paragraphe, la phrase est erronée :

« L'aspect le plus puissant du Prince des Mers est que cet capacité d'Élémentaliste n'est pas considérée comme magique et qu'elle ne peut donc faire l'objet d'un **Contresort** ou même être interrompue comme les sorts normaux. »

Chapitre VIII : Chevalier du Royaume de Sommerlund

> Remplacer toutes les mentions de *Glaive* par **Épée bâtarde**, et *Écu* par **Pavois** du Sommerlund.

▪ Page 85 :

- Colonne de droite, en haut :

Points de compétence au niveau 1 : (3 + Modificateur d'Int) x 4

- Armes et armures : Les Chevaliers du Royaume de Sommerlund sont formés au maniement de toutes les armes de corps à corps . Ils sont également formés au port de toutes les armures et de tous les boucliers , y compris le grand Pavois du Sommerlund ...

- Cavalier émérite, colonne de droite : **Cheval de guerre du Sommerlund**, voir page 324.

▪ **Page 86 :**

- **Haranguer les Troupes**, colonne de droite : remplacer toutes les compétences *Représentation (éloquence)* par **Représentation (art oratoire)**.

& milieu de paragraphe :

«... contre un DD de 10 + le **Facteur de Puissance** (et non le niveau de menace) de la créature adverse la plus puissante. »

▪ **Page 87 :**

- **Tableau de progression du Chevalier du Royaume du Sommerlund** : il manque les **Rangs de Chevaliers**

Niveau	Rang de Chevalier	Niveau	Rang de Chevalier
1 ^{er}	Aspirant Ecuyer	11 ^{ème}	Chevalier Régnant
2 ^{ème}	Ecuyer	12 ^{ème}	Seigneur Chevalier
3 ^{ème}	Aspirant Chevalier	13 ^{ème}	Chevalier Patricien
4 ^{ème}	Chevalier	14 ^{ème}	Chevalier Commandant
5 ^{ème}	Chevalier Permanent	15 ^{ème}	Grand Chevalier
6 ^{ème}	Chevalier Courageux	16 ^{ème}	Chevalier Mentor
7 ^{ème}	Chevalier Combattant	17 ^{ème}	Noble Chevalier
8 ^{ème}	Chevalier d'Assaut	18 ^{ème}	Chevalier Capitaine
9 ^{ème}	Chevalier du Royaume	19 ^{ème}	Chevalier Général
10 ^{ème}	Chevalier Éternel	20 ^{ème}	Chevalier Parangon

▪ **Page 88 :**

- **Chevalier Déchu**, colonne de gauche : voir **page 219** pour la classe de Guerrier.

- **Code de la Miséricorde** : *l'attaque assommante* correspond à une attaque infligeant des **dégâts non létaux**, et cette capacité concerne l'utilisation de l'**Épée bâtarde** (et non du *glaive*).

- **Code de la Miséricorde – Devoir**, colonne de droite : la dernière phrase du paragraphe est erronée :

«... Les Chevaliers de la Miséricorde, en particulier ceux qui choisissent cette voie en priorité, préfèrent généralement infliger des dégâts non létaux à leurs adversaires lorsque c'est possible, mais ce n'est pas toujours le cas, et le Chevalier n'encourt aucune pénalité lorsqu'il porte des attaques létales. »

▪ **Page 89 :**

- **Code de la Puissance** : cette capacité concerne l'utilisation de l'**Épée bâtarde** (et non du *glaive*) et de la Lance.

- **Code de Justice** : remplacer *Ralliement* par **Don**.

▪ **Page 90 :**

- **Code de Bravoure – Don** : cette capacité s'applique lorsque le Chevalier manie une arme à une main (ou une **Épée bâtarde** (et non un *glaive*)) et un bouclier (le **Pavois** du Sommerlund (et non l'**Écu**) infligeant 1d8 points de dégâts au lieu de 1d6).

Chapitre IX : Guerrière Telchos

> Remplacer toute allusion au *Conseil des treize* par le **Conseil des Trente**.

▪ **Page 92 :**

- **Religion**, colonne de droite : il s'agit du **Conseil des Trente** (et non du *conseil des treize*).

▪ **Page 93 :**

- **Particularités raciales**, colonne de gauche : il ne s'agit pas de la *compétence Pistage* (qui n'existe pas d'ailleurs), mais du **1^{er} degré de la Discipline Kaï de l'Orientation, Suivre une Piste** (voir page 53).

«... De ce fait, dans un environnement désertique, les Guerrières Telchos peuvent pister comme si elles possédaient le **1^{er} degré de la Discipline Kaï de l'Orientation, Suivre une Piste** (voir page 53), et ne ratent jamais un jet de Survie dont le DD est inférieur ou égal à 15. »

- **Compétences de classe**, colonne de gauche : **Langues**, voir page 125.

- **Particularités de la classe – Armes et armures** (colonne de gauche) : remplacer *javelot* par **javeline**.

▪ **Page 94 :**

- **Les vents des Telchos**, colonne de gauche : il s'agit d'**attaques à outrance spéciales**.

- **Les vents des Telchos – Vent Mortel**, colonne de droite : l'attaque meurtrière unique de la Guerrière Telchos se fait à son **Bonus de Base à l'Attaque maximum** (et non à *son plein score de combat*) et l'adversaire qui rate son jet de Vigueur voit son **Endurance immédiatement réduite à 0** (ce qui n'est pas synonyme de mort instantanée).

- **Pluie de Lames**, colonne de droite : la description de cette capacité n'est pas tout à fait claire, ni conforme.

«... Désormais capable d'utiliser la *Shiel-fa* pour projeter de **nombreuses fléchettes** plutôt que la javeline habituelle, une Guerrière Telchos de 10^{ème} niveau peut effectuer **une attaque à outrance** contre 6 adversaires situés à moins de 9 mètres de distance. Ces attaques se font **avec le Bonus de Base à l'Attaque maximum** de la Guerrière et infligent les dégâts normaux des fléchettes + le bonus de Force de la Guerrière... »

▪ **Page 95 :**

- **Tableau de progression de la Guerrière Telchos** : le Mouvement de Base indiqué aux niveaux 5, 10, 15 et 20 sont erronés.

Niveau	Mouvement de Base	Niveau	Mouvement de Base
5 ^{ème}	12 m	15 ^{ème}	18 m
10 ^{ème}	15 m	20 ^{ème}	21 m

Dans ce même Tableau, le **Bonus de base de Volonté au Niveau 6** est : **+5**

- **Coureuse des Dunes**, colonne de gauche : remplacer **5 tours** par **5 rounds**.

«... En courant à sa pleine vitesse, sans pénalité d'encombrement, pendant **5 rounds**, la Guerrière Telchos peut brusquement doubler sa vitesse de course pendant une heure ou jusqu'à ce qu'elle ralentisse... »

▪ **Page 97 :**

- **Cris de Guerre – Guerrière Invincible – Degré 3** (colonne de gauche) : l'attaque se fait au **round** suivant (et non au *tour* suivant), et lui permet d'ignorer la plupart des **Réductions de Dégâts** (et non pas des *résistances aux dommages*).

- **Cris de Guerre – La Vivacité du Serpent – Degré 2** (colonne de gauche) : cette capacité s'utilise au prix d'une action **libre** (et non pas *gratuite*).

- **Cris de Guerre – La Volonté d'Ishir** (colonne de droite) : encore une fois, il s'agit du **Conseil des Trente** (et non du *conseil des treize*).

▪ **Page 98 :**

- **Cris de Guerre – La Volonté d'Ishir – Degré 3** (colonne de gauche) : cette capacité confère à la Guerrière Telchos une **Réduction des Dégâts de 15/-** (et non une *résistance aux dommages*).

▪ Page 99 :

- **Cris de Guerre – Voix de la Tempête – Degré 1** (colonne de droite) : ceux qui échouent au jet de Vigueur sont *assourdies* (*sourdes*), et doivent réussir un autre jet de Vigueur ou être *étourdies* (et non *assommées*). Voir **page 180-181** pour les effets de ces états.

- **Cris de Guerre – Voix de la Tempête – Degré 2** (colonne de droite) : la dernière phrase est tronquée.
 «... Si la lanière de la Shiel-fa est enroulée autour d'un adversaire pour le maintenir, ces dommages électriques peuvent être infligés chaque round durant lesquels celui-ci reste entravé, si la Guerrière accepte de payer le coût en points d'Endurance. »

Chapitre X : Compétences

▪ Page 102 :

- **Tableau des Compétences** : **Survie** est une compétence de Classe (C) pour le **Seigneur Kai**.

▪ Page 103 :

- Le **Tableau d'Exemple de Degré de Difficulté** (en haut, à droite) comporte quelques erreurs :

Difficulté (DD)	Exemple (compétence utilisée)
Très Difficile (20)	Galoper à cheval à pleine vitesse sur un terrain montagneux (Équitation)
Presque Impossible (40)	Traquer un groupe de gloks à travers en terrain difficile après 24 heures de pluie incessante (Survie)

▪ Page 106 :

- Compétence **Acrobaties** (colonne de gauche) : il faut supprimer le morceau de phrase « *il y a 2 inch* » à la fin de la description.

▪ Page 107 :

- Compétence **Art de la magie** : dans le Tableau des DD pour jeter le sort (colonne de droite), il faut lire **Pas d'action requise** à la seconde ligne.

DD pour jeter le sort	Action
20	Identifier un sort en cours d'incantation (vous devez entendre ou voir le sort qui est en train d'être incanté). Pas d'action requise.

▪ Page 108 :

- Compétence **Artisanat** : dans le Tableau de création d'objets (colonne de droite), 3^{ème} ligne, il faut comprendre **antidote** (à la place de *antitoxine*) et **Bâton de Soleil** (à la place de *bâtonnet éclairant*).

Objet	Compétence d'artisanat	DD
Antidote, Bâton de Soleil ou Pierre Tonnerre	Alchimie	25

▪ Page 109 :

- Compétence **Artisanat** : colonne de gauche, **Maîtrise**, les *objets de bonne qualité* désignent les **objets de maître**.

- Compétence **Athlétisme** : le commentaire sous le **Tableau des DD des Sauts en Longueur** (colonne de droite) est erroné, la prise d'élan devant être d'au moins **6 mètres** (et non 3 comme indiqué).

« ¹ Requiert une prise d'élan d'au moins 6 mètres. Sans élan, le DD est doublé. »

▪ Page 110 :

- Compétence **Athlétisme** : le commentaire sous le **Tableau des DD des Sauts en Hauteur** (colonne de gauche) est erroné, la prise d'élan devant être d'au moins **6 mètres** (et non 3 comme indiqué).

« ² *Requiert une prise d'élan d'au moins 6 mètres. Sans élan, le DD est doublé.* »

& dans la rubrique **Sauter sur un objet** (colonne de gauche, en bas), il faut bien entendu effectuer un **test d'Athlétisme** (et non de saut comme indiqué)

▪ **Page 111 :**

- Compétence **Bluff** : dans la rubrique **Feinter en combat** (colonne de droite, milieu du paragraphe), il faut remplacer **Habileté au combat** par **Bonus de base au combat**.

▪ **Page 112 :**

- Compétence **Bluff** : dans le **Tableau des Exemples de Bluff** (colonne de gauche), il y a une petite erreur :

Exemples de Circonstances	Modificateur au Jet de Psychologie
Le Bluff est difficile à croire ou fait courir un danger significatif à la cible	+10

- Compétence **Concentration**, précision/correction : il n'y a pas **d'attaques d'opportunité** dans le JdR Loup Solitaire, ne pas tenir compte de cette mention.

▪ **Page 113 :**

- Compétence **Connaissances** (colonne de gauche), il faut remplacer après Architecture, **Génie civil** par **ingénierie**. Ensuite dans la description de Connaissances (Art de la guerre), la mention **Connaissances (Combat)** fait référence à **Connaissances (Art de la guerre)**.

▪ **Page 115 :**

- Compétence **Crochetage** : les indications de **jets de désamorçage** indiquent un **jet de Crochetage**.

En outre, dans le **Tableau des DD du Crochetage**, il manque le type de mécanisme à la 2nde ligne :

Mécanisme	Durée	DD du jet de Crochetage	Exemple
Délicat	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot

Enfin, dans la rubrique **Action** (colonne de droite), désamorcer/crocheter un mécanisme simple prend un round, soit une **action complexe** (et non une **action de tout un round**).

▪ **Page 116 :**

- Compétence **Déguisement** (colonne de gauche), les observateurs **font 10** (et non **prennent 10**)

▪ **Page 118 :**

- Compétence **Dressage**, dans le **Tableau des Actions Englobées par le Dressage** (colonne de droite), il manque le DD de la 3^{ème} ligne :

Action concernée	DD du jet de Dressage
Dresser un animal sauvage	15 + Dés d'Endurance de l'animal

▪ **Page 119 :**

- Compétence **Dressage**, colonne de droite, milieu de page, **le combat** désigne en fait la tâche globale de **Combattre/Attaque (DD20)**

▪ **Page 123 :**

- Compétence **Escamotage**, dans le **Tableau des DD** de cette compétence (colonne de gauche), la 1^{ère} ligne est erronée.

DD du jet d'Escamotage	Action
10	Subtiliser un objet de la taille d'une pièce / Faire disparaître une pièce

▪ **Page 124 :**

- Compétence **Évasion**, rubrique **Action** (colonne de droite), les allusions à une **action complète ou de round complet** désignent en fait une **action complexe**.

«... *S'échapper d'un filet ou des cordes d'un Shiel-fa nécessite une action complexe... Faire un nœud, un nœud spécial ou attacher une corde autour de soi avec une seule main nécessite une action complexe...* »

▪ **Page 125 :**

- Compétence **Langue**, dans le **Tableau des Langues Communes et de leurs Alphabets** (colonne de droite), il faut remplacer **Giak** par **Glok**, et il manque deux lignes :

Langue	Utilisateurs typiques	Alphabet	Connue par (Classe de personnage)
Glok	Glok et Rejeton des Ténèbres commun	Darkling	
Vaderish	Langue parlée par les Vadères	Vadar	
Vassan	Langue parlée en Vassagonie	Vass	

▪ **Page 126 :**

- Compétence **Perception**, dans le **Tableau des Modificateurs en Écouter** (colonne de droite), la 1^{ère} ligne est erronée :

Modificateur au DD du jet de Perception	Situation
+5	À travers une porte

▪ **Page 127 :**

- Compétence **Psychologie** (colonne de droite), la caractéristique associée à cette compétence est la **Sagesse (Sag)**.

▪ **Page 128 :**

- Compétence **Psychologie**, rubrique *Sentir un enchantement* (colonne de gauche), le terme **Charme Mental** désigne en fait le sort **Envoûtement**, et **Maîtrise du Mot de Pouvoir** désigne le **Mot de Pouvoir : Domination**.

« ... *Le DD de base est de 25, mais si la cible est sous l'emprise du sort Envoûtement de degré 2 ou le Mot de Pouvoir : Domination de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, ou sous l'emprise du pouvoir de Coercition Mentale de l'Art Ancien Enchantement des Mages du Dessi, le DD n'est que de 15 en raison de l'étendue restreinte des activités de la cible.* »

▪ **Page 130 :**

- Compétence **Survie**, sous le **Tableau des Actions de Survie**, le renvoi ¹ est erroné et confus :

DD de Survie	Action
Variable	Suivre une piste ¹

¹ *Restriction : alors que n'importe qui peut utiliser la compétence Survie pour repérer des traces (quel que soit le DD) ou pour suivre une piste lorsque le DD de la tâche est inférieur ou égal à 10, seuls ceux qui disposent de la capacité Suivre une Piste (tel que le Degré I de la Discipline Kaï de l'Orientation des Seigneurs Kaï) peuvent utiliser la compétence Survie lorsque le DD de cette tâche a un DD supérieur à 10. Voir page 53 pour la description de cette capacité.*

- Compétence **Utilisation d'objets magiques**, rubrique **Jet de compétence**, le début du texte est confus et inexact :

« **Jet de compétence** : Vous pouvez utiliser cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle vous permet d'utiliser un objet magique **comme si vous possédiez les facultés de lanceur de sorts ou les aptitudes d'une autre classe, ou comme si vous étiez d'une race différente, ou si vous étiez d'une autre allégeance...** »

▪ **Page 131 :**

- Compétence **Utilisation d'objets magiques**, dans les **Tableau** de cette compétence (colonne de gauche), il manque une ligne :

Action	DD du jet d'Utilisation d'objets magiques
Utiliser une baguette magique	20

Enfin, dans la rubrique **Spécial** (colonne de droite, en bas), il faut comprendre **vous ne pouvez choisir de faire 10** (au lieu *d'obtenir 10*).

Chapitre XI : Équipements & Objets Spéciaux

- **Page 134 :**

- Colonne de gauche, en haut de page, pour les créatures bipèdes, le **multiplicateur pour une créature de taille Infime (I)** est de **1/10** (et non de *1/8*).

- **Page 138 :**

- Il manque le titre du tableau présenté sur cette page : **ARMES RACIALES**, et il manque une ligne avec la description du **Fouet** dans la rubrique des *Armes de corps à corps à une main*.

TABLE : ARMES RACIALES

Armes	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type ²
<i>Armes de corps à corps à une main</i>						
Fouet ⁴	1 co	1d3 ³	x2	-	1 kg	Tranchant

³ L'arme inflige des dégâts non-létaux.

⁴ Arme à allonge.

- **Page 139 :**

- **Carreau d'arbalète** (colonne de droite, en bas) : la zone de **critique** est de **x2** lorsqu'on utilise un carreau au corps à corps.

- Il manque la description du **Coutelas** (utilisé par les Boucaniers Chadaki)

Coutelas : il s'agit d'une lame courte à simple tranchant fixée à une poignée de métal ou à une courroie autour de la main du porteur ; les Boucaniers Chadaki, marins et pirates de toutes les nations peuvent utiliser ce sabre particulier sans aucun malus. Les autres sont habituellement déconcertés par son équilibre singulier, leur infligeant un malus de -2 sur leurs jets d'attaque. Les Boucaniers Chadaki, et ceux qui savent utiliser cette arme, peuvent également frapper avec la poignée de métal, infligeant des dégâts de type contondants au lieu de tranchants.

- **Page 141 :**

- **Hache de guerre Drodarin** : il faut **supprimer le 2^{ème} paragraphe** de la description (il n'y a pas d' « *arme exotique* » dans Loup Solitaire...)

- **Pistolet** : *Recharge Rapide* fait en fait référence à la capacité **Chargement Rapide** de l'Artilleur Nain de Bor.

- **Page 144 :**

- Le **Tableau des Armures pour créatures inhabituelles** comporte quelques erreurs, le voici corrigé :

Taille	Humanoïde		Non-humanoïde	
	Prix	Poids	Prix	Poids
Très Petite et en-dessous (TP) ¹	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Petite (P)	x1	x1/2	x2	x1/2
Moyenne (M)	x1	x1	x2	x1
Grande (G)	x2	x2	x4	x2
Très Grande (TG)	x4	x5	x8	x5
Gigantesque (Gig)	x8	x8	x16	x8
Colossale (C)	x16	x12	x32	x12

¹ Le bonus d'armure est réduit de moitié.

▪ Page 146 :

- Le **Tableau des Biens et Services : Matériel d'Aventurier** comporte quelques erreurs, voici les lignes à corriger :

Article	Prix	Poids	Type
Craie, morceau	1 pc	-	Sac à dos
Outre	1 co	2 kg	Sac à dos
Sacoche de ceinture	1 co	250 g	-
Toile (1e m ²)	1 pa	0,5 kg	Sac à dos

▪ Page 148 :

- Colonne de gauche, paragraphe sous **Substances et objets particuliers**, ce n'est pas la compétence **Profession** (*alchimie*) mais la compétence **Artisanat** (*alchimie*) qu'il faut utiliser.

- Le **Tableau des Substances et Objets Spéciaux** contient quelques erreurs : la 2^{ème} ligne **Larnuma** correspond en fait à la **Pierre-torche**, et le prix du **Sac tonnerre** est de **250 co** (et non **100 co** comme indiqué).

Article	Prix	Poids	Type
Pierre-torche	150 co	500 g	Sac à dos
Sac tonnerre	250 co	5 kg	Arme

▪ Page 149 :

- **Antidote** (colonne de gauche) : permet de gagner un bonus de +5 **aux jets de Vigueur contre les poisons**, et ce, pendant une heure.

- **Baies d'Alether** (colonne de gauche) : une baie permet de gagner un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour **un round** (et non **un tour** comme indiqué).

- **Bombe statique** (colonne de droite, 2nd paragraphe) : « ... *Placer une bombe statique prend une action complexe et nécessite un jet d'Intelligence ou d'Artisanat (Alchimie) avec un DD de 15.* »

- **Branche flamme** (colonne de droite) : « ... *Allumer un feu ou une torche avec une branche flamme nécessite une action simple (à la place d'une action complexe).* »

- **Feuilles de Laumspur** (colonne de droite) : petite précision, une potion de Laumspur confectionnée à l'aide de 5 feuilles de Laumspur ne contient qu'une seule dose (guérissant 2d10 points d'Endurance perdus).

▪ Page 150 :

- **Larnuma** : ce fruit se trouve sur de petits arbustes tordus au **cœur du Pays Sauvage et dans certaines régions occidentales de Durenor**.

- **Pierre-torche** (colonne de gauche) : elle possède une Dureté de 5 et une **Résistance** de 1 (et non **Endurance**)

▪ Page 151 :

- **Forge de campagne** (colonne de gauche) : dans la dernière phrase, il ne s'agit pas de la compétence **Profession**, mais de la compétence **Artisanat**.

« ... *tous les tests d'Artisanat effectués avec une forge de campagne subissent un malus de -2.* »

- **Instrument de musique** (colonne de gauche) : il donne un bonus de +2 aux tests de **Représentation** (et non **de spectacle**).

- **Laboratoire d'alchimiste** (colonne de gauche) : la **compétence** (et non le **talent**) qui bénéficie des avantages de ce laboratoire est **Artisanat** (Alchimie) (et non **Profession** comme indiqué).

- **Outils d'artisan, commun & professionnel** (colonne de droite) : la compétence concernée par l'utilisation de ces outils est **Artisanat** (et non **Profession** comme indiqué).

▪ Page 153 :

- **Nourriture, boissons et logement**, colonne de droite, 1^{er} paragraphe : le jet de sauvegarde indiqué est un **jet de Vigueur**.

▪ Page 155 :

- **Tableau Transport** : il ne faut pas tenir compte du poids indiqué pour le **Drakkar (...)**

Désignation	Prix	Poids
Drakkar	10000 co	-

▪ Page 156 :

- **Tableau des Objets Magiques** : au lieu d'**Étoile de Cristal**, il faut lire **Pendentif à l'Étoile de Cristal**.

Désignation	Prix	Poids	Type d'objet
Pendentif à l'Étoile de Cristal	-	-	Spécial

▪ Page 157 :

- **Amulette d'Alether** (Colonne de gauche, au milieu) : les **Terres Sauvages** désignent en fait le **Pays Sauvage** :
« *Ce petit sachet d'herbes en cuir ... est porté autour du cou par les rôdeurs et les guerriers du Pays Sauvage ...* »

- Colonne de droite, en haut : au lieu d'**Étoile de Cristal**, il faut lire **Pendentif à l'Étoile de Cristal**.

▪ Page 158 :

- **Eau de Taunor** et **Potion d'Alether** : il faut remplacer **tour** par **round** dans les descriptions.

▪ Page 159 :

- Dans les descriptions et le **Tableau des Armes Magiques**, il vaudrait mieux remplacer **Bâton de mage** par **Bâton de Sorcier**, et l'**Épieu runique magique** désigne en fait une **Lance runique magique** similaire à celle trouvée par Loup Solitaire dans LS n°2.

Désignation	Prix	Poids	Type d'objet
Bâton de Sorcier	25000 co	2 kg	Arme

- Colonne de droite, en haut, **Arme Incrustée de Pierreries** : ces armes se réparent d'elles-mêmes d'un point de **Résistance** par jour (et non d'**Endurance** comme indiqué).

- **Baguette de feu, Précision** : le **DD du contresort** pour la Baguette de feu est de **18**.

- **Bâton de la Confrérie** : ce bâton contient le 1^{er} **degré** (et non **niveau** comme indiqué) d'un sort de la confrérie.

- **Bâton de mage [Bâton de Sorcier]** : ce sont des **armes de maître** (et non **de facture soignée**), ajoutant un bonus de +2 aux jets d'Attaque et de Dégâts lorsqu'ils sont utilisés au combat (+1 pour la qualité, +1 pour la magie). Le bâton inflige 1d6 points de dégâts **contondants** (et non **d'impact** comme indiqué) par point de Volonté utilisé.

▪ Page 160 :

- **Bâton de sort** : la description n'est pas tout à fait correcte à plusieurs endroits.

« ... Ils sont plus polyvalents, contenant **un sort de la Confrérie aux degrés I, II et III, un second sort aux degrés I et II, et enfin un troisième sort au degré I...** Les bâtons de sort sont également des **armes de maître** et accordent un bonus de +2 aux jets d'Attaque et de Dégâts lorsqu'ils sont utilisés au combat (+1 pour la qualité, +1 pour la magie)... »

- **Épieu runique magique** : ces armes enchantées sont de **qualité supérieure** (et non **de belle facture**), accordant un bonus de +3 aux jets d'Attaque et de Dégâts (+2 pour la qualité, +1 pour la magie).

- **Marteau de guerre bronin** : ce sont des **armes de maître** (et non *de facture soignée*), accordant un bonus de +2 aux jets d'Attaque et de Dégâts (+1 pour la qualité, +1 pour la magie).

- **Armure runique** : l'armure accorde une **Réduction des dégâts de 10/magie** (c'est-à-dire qu'elle réduit les dégâts de 10 points hormis contre des armes magiques ou des sorts).

▪ **Page 161 :**

- Les noms de certains **Objets Légendaires** ne sont pas tout à fait conformes avec la série de Livres-jeux :

- Armure de Cristal
- Bouclier **d'Aigle du Soleil**
- **Poignard** de Vashna
- Le Glaive de Sommer
- Le Livre du Magnakaï
- **La Pierre Maudite d'Ikaya**
- Pierres de la Sagesse de Nyxator
- Pierre de Lune des Anciens
- Le Sceau **d'Hammardal**

- Colonne de droite, en haut, **Mention spéciale à propos du Glaive de Sommer et des Pierres de la Sagesse de Nyxator** : le texte n'est pas très clair et ni tout à fait exact.

« *Les Pierres de la Sagesse et le Glaive de Sommer sont très présents dans la série de livres-jeux Loup Solitaire et ne devraient être utilisés au cours de la période couverte par cet ouvrage (50 ans avant la destruction du Monastère Kai) que s'il est possible de les replacer ensuite sans rompre la continuité de la série, à moins de ne pas tenir compte des événements futurs de Loup Solitaire.* »

- **Armure de Cristal** : elle rend son porteur invulnérable aux **armes perforantes** (et non *pénétrantes*).

- **Bouclier d'Aigle du Soleil** : il faut remplacer les mentions *Aigle Solaire* par **Aigle du Soleil**. En outre, le bouclier peut recevoir l'ordre de s'embraser avec l'intensité du soleil **au prix d'une action simple**. Cet embrasement peut durer jusqu'à 21 **rounds** (et non *tours*) par jour.

▪ **Page 162 :**

- **Dague [Poignard] de Vashna** : les seules défenses contre l'effet mortel du Poignard de Vashna sont un **Degré V** dans la Discipline Magnakaï du Nexus, une Armure de Cristal ou l'intervention directe d'une des divinités d'Aon.

- **Le Glaive de Sommer** : il rend la Discipline du Sixième Sens plus puissante, permettant au porteur d'accéder à tous les **Degrés** de cette Discipline, du moment qu'il possède au moins le **Degré I** de celle-ci.

- **Le Livre du Magnakaï** : l'histoire de la disparition du Livre du Magnakaï relatée ici n'est pas conforme à ce qui est mentionné dans la chronologie de l'Encyclopédie du Magnamund. Voici une version corrigée (intégrant d'ailleurs une partie de l'histoire relatée sur cette page, ce qui permet d'expliquer sa présence dans le tombeau du Majhan) :

Le **Livre du Magnakaï** a été perdu en l'an 4434 après la création de la Pierre de Lune (MS). Il fut dérobé de la grande-salle du monastère par une créature spécialement créée par les Maîtres des Ténèbres pour échapper aux moyens de détection des moines vis-à-vis des Rejetons des Ténèbres. La créature parvint à s'infiltrer dans le monastère et usa d'une puissante magie pour voler l'ouvrage. L'agent des Ténèbres disparut avant que son forfait ne soit découvert, mais il fut rongé par le pouvoir du Livre, et fut désintégré avant d'avoir pu atteindre Helgedad. Les Seigneurs Kai le cherchèrent en vain durant des décennies. Certains disent qu'il fut récupéré par des agents à la solde du Zakan de Vassagonie qui le cachèrent dans le tombeau du Majhan dans le but de le monnayer auprès des Maîtres des Ténèbres ; ils moururent avant d'avoir atteint la Cité Noire d'Helgedad, emportant leur secret dans la tombe.

- **La Pierre Maudite d'Ikaya** : elle devait servir au Xaghash pour capturer **Hammardal** (et non *Hammerdal*).

▪ Page 163 :

- **La Pierre de la Sagesse d'Herdos** : le porteur de cette Pierre gagne un bonus de +4 en Dextérité et peut effectuer **une action de mouvement** supplémentaire à chaque **round** (et non *tour*).

- **La Pierre de la Sagesse de Tahou** : le Seigneur Kai qui la porte peut toujours choisir **de faire 10 ou 20** sur les tests basés sur l'Intelligence, même dans les circonstances où cela n'est normalement pas possible.

- **La Pierre de la Sagesse de Nyxator** : elle accorde au Seigneur Kai un bonus de +4 à sa Classe d'Armure, une **Réduction des dégâts 5/-** et la capacité d'utiliser **tous les Degrés de toutes les Disciplines Kai et Magnakai**.

En outre, *Les Pierres de la Sagesse* n'ont aucun pouvoir dans les mains de toute autre personne (qu'un Seigneur Kai), et causent 5d6 points de dégâts par **round** (et non par *tour*) à toute créature vouée au Mal, sans tenir compte d'aucune **Réduction de Dégâts**, et ce tant que celle-ci reste en contact avec la Pierre.

- **Pierre de Lune des Anciens** : dans les mains de mortels, elle ajoute **+4 au DD pour résister** aux sorts des **Arts Anciens** et de la Confrérie lancés par son porteur.

- Sceau **d'Hammardal** (et non *d'Hammerdal*).

Chapitre XII : Combat – Batailles Épiques ...

Note préliminaire : il manque manifestement (mais aussi dans la VO), le tableau des **Modificateurs de taille**.

MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille	Modificateur de taille *	Taille	Modificateur de taille *
Infime (I)	+8	Grand (G)	-1
Minuscule (Min)	+4	Très Grand (TG)	-2
Très Petit (TP)	+2	Gigantesque (Gig)	-4
Petit (P)	+1	Colossal (C)	-8
Moyen (M)	+0		

* Ces Modificateurs s'appliquent aux **jets d'Attaque** ainsi qu'à la **Classe d'Armure**

▪ Page 164 :

- Colonne de droite, en bas, **Comment calculer un Jet d'Attaque** : avec une arme à distance, le bonus d'attaque est égal à : Bonus de base **au combat** + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée

▪ Page 167 :

- Pour les différents types d'action, voir le **Tableau des Actions en Combat** (et non *la table de combat*).

▪ Page 168 :

- **Tableau des Actions en Combat** : il manque quelques lignes dans les listes d'actions possibles.

Action de mouvement	Action complexe
Se déplacer	Charger une Shiel-fa

▪ Page 169 :

- Colonne de gauche, milieu de page, **Attaques à distance** : il faut remplacer le terme *segment* par **Facteur de portée**, ainsi les *armes de jet* ont une limite de portée égale à **5 fois le Facteur de portée**, et les *armes à projectiles* ont une limite de portée égale à **10 fois le Facteur de portée**.

▪ **Page 170 :**

- Colonne de gauche, vers le bas, **Défense totale** : on ne peut combiner la Défense totale avec **Combattre sur la défensive** (et non avec une *attaque défensive* comme indiqué).

▪ **Page 172 :**

- Le **Tableau des Modificateurs à la CA** comporte de multiples erreurs, le voici corrigé :

Le Défenseur est...	Corps à corps	À Distance
À couvert	+4	+4
Assis ou agenouillé	-2	+2
À terre	-4	+4
Aveuglé	-2 ¹	-2 ¹
Camouflé ou invisible	-- Voir <i>Camouflage</i> --	
Enchevêtré	+0 ²	+0 ²
Étourdi	-2 ¹	-2 ¹
Immobilisé	-4	+0
Pris au dépourvu (tel que surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0 ¹	+0 ¹
Recroquevillé	-2 ¹	-2 ¹
Sans défense (tel que paralysé, endormi ou ligoté)	-4	+0
Serré dans un espace étroit	-4	-4

¹ Le défenseur perd son bonus de *Dextérité* à la CA.

² Un personnage enchevêtré subit également un malus de -4 en *Dextérité*.

▪ **Page 175 :**

- Colonne de droite, en haut, **Destruction d'un objet tenu ou porté** : voir en **page 203** pour la dureté/solidité et les points de résistance des objets (et non la **page 206**).

- Colonne de droite, en haut, **Feinte** : à la 3^{ème} ligne, il faut lire :

« ... Si le résultat du test de *Bluff* du personnage est supérieur au résultat du test de **Psychologie** (et non de **Bluff**) de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de *Dextérité* à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage... »

▪ **Page 176 :**

- Colonne de gauche, **Combat en selle** : dans le 2^{ème} paragraphe, il manque une partie du texte au niveau de l'utilisation d'armes à distance à dos de monture :

« *Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'Attaque s'accompagne alors d'un malus de -4. Si la monture court (quadruple déplacement), les jets d'Attaque à distance du personnage subissent un malus de -8.* »

▪ **Page 179 :**

- Colonne de droite, en bas, **Guérison des dégâts non-létaux** : la dernière phrase de l'exemple avec le Chevalier du Sommerlund n'est pas correcte, ni conforme à la VO :

« ... Les points supplémentaires devraient normalement soigner 20 points de dégâts non-létaux, mais étant donné que le Chevalier ne souffre que de 13 points de dégâts non-létaux, il est complètement guéri. »

▪ **Page 180 :**

- Colonne de droite, en haut, **Enchevêtré** : à la dernière ligne, la compétence indiquée (**incantation**) est erronée : « Pour lancer un sort, il doit réussir un jet de **Concentration** (DD 15), ou perdre le sort. »

▪ **Page 181 :**

- Colonne de droite, au milieu, **Sourd** : le personnage sourd ne peut faire de test de **Perception** (et non *Perception auditive*).

▪ **Page 182 :**

- **Tableau de Vitesse de Déplacement Tactique** (colonne de droite) : la dernière ligne comporte deux erreurs.

Race	Pas d'armure ou Armure légère	Armure moyenne ou lourde
Guerrrière Telchos	Variable (9m. en armure légère)	6m. (4 cases)

▪ **Page 184 :**

- Colonne de droite, **Inconvénients du combat magique** : au début du 2^{ème} paragraphe, les *arts plus anciens* font référence aux **Arts Anciens des Mages du Dessi**.

▪ **Page 186 :**

- Colonne de gauche, **Volonté** : le nombre de points de Volonté augmente avec la progression des créatures qui en bénéficient (voir page 291 la capacité de **Combat Psychique** pour les monstres, page 50 pour les détails sur l'évolution des points de Volonté des Seigneurs Kaï, et page 68-69 pour les Magiciens du Dessi).

- **Tableau des Actions Psychiques** (colonne de gauche) : le tableau comporte quelques erreurs.

Action Psychique	Coût en Points de Volonté	Effets
Assommer (Étourdir)	5+	Inflige 4d6 points de dégâts psychique et étourdi la cible
Créer un Bouclier	1 par round	Dresse un bouclier psychique

- Colonne de droite, **Bouclier Instinctif** : la description comporte de nombreuses erreurs, et n'est pas très claire.

Bouclier Instinctif : Le Bouclier Instinctif se met en place automatiquement, si la créature a la capacité de le faire. Il ne peut être mis en place que s'il reste des points de Volonté à la créature. Une créature qui n'a plus de points de Volonté à sa disposition est considérée comme dépourvue de pouvoirs psychiques et sera touchée automatiquement par les attaques psychiques (comme si elle ne disposait d'aucune défense psychique).
 Au début d'un Combat Psychique, un personnage ayant la capacité d'utiliser des pouvoirs psychiques et disposant de l'aptitude approprié (4^{ème} Degré du Bouclier Psychique pour les Seigneurs Kaï, ou 20^{ème} Niveau pour un Magicien du Dessi), ou une créature disposant de la capacité spéciale Combat Psychique, peut lever un Bouclier Instinctif. Ce dernier se met en place automatiquement lorsque le combat commence, et ne nécessite aucune action. En fait, seule la suppression de ce Bouclier Instinctif nécessite une action psychique si, pour une raison ou pour une autre, une créature ne souhaite pas être protégée de cette manière. Un personnage *Étourdi* ne peut utiliser le Bouclier Instinctif – il devra attendre d'avoir récupéré de son état d'étourdissement avant de pouvoir utiliser une action psychique Créer un Bouclier pour lever son Bouclier Instinctif, ce qui, dans ce cas, ne lui coûtera aucun point de Volonté (mais nécessitera néanmoins une action psychique).

- Colonne de droite, **Créer un Bouclier** : une fois levé, ce bouclier psychique ne nécessite plus **d'action psychique** pour être maintenu.

▪ **Page 187 :**

- Colonne de gauche, en haut, **Focaliser** : les créatures disposant de la capacité spéciale **Combat Psychique** peuvent tenter de focaliser un nombre de fois par jour égal à leur modificateur de Sagesse (1 fois/jour minimum).

▪ **Page 187-188 :**

- **Un Exemple de Combat** : l'exemple comporte beaucoup de coquilles, voici la version intégralement corrigée.

Un Exemple de Combat

Sir Kaelar du Sommerlund et son compagnon Torosh, un Artilleur Nain de Bor, voyagent à travers les contrées désolées du Pays Sauvage lorsqu'ils tombent sur un groupe de Gloks en train de piller une caravane marchande. De nombreux corps sont étendus au sol, et les chariots ont été renversés. Aucun des deux groupes n'a remarqué la présence de l'autre, et l'un ou l'autre peuvent être surpris.

Kaelar et Torosh font tous deux un test de Perception, tout comme le groupe de Gloks. Le DD est de 20. Kaelar échoue au test avec un 18 (bonus de Perception de +5 et un résultat de 13 sur le d20), de même que les Gloks avec un résultat de 12 (bonus de Perception de +8 et un résultat de 4 sur le d20). Seul Torosh réussit le test avec un résultat de 23 (bonus de Perception de +10 et un résultat de 13 sur le d20), ce qui fait qu'il sera le seul à pouvoir agir au cours du round de surprise.

Torosh laisse toujours son fusil de Bor chargé pour pouvoir faire face à de telles éventualités. Avant même que Kaelar ne réalise ce qu'il est en train de faire, le nain Drodar épaula sa fidèle arme à feu et tire. Normalement, dégainer une arme nécessite une action simple et ne lui laisserait pas le temps de tirer dans le round de surprise, mais le Bonus de base au combat de l'Artilleur Nain étant de +6, il lui permet de combiner les deux actions (étant donné qu'à partir d'un Bonus de base au combat de +5, cette combinaison devient possible, voir page 166). Le jet d'Attaque de Torosh donne 27 (19 sur le d20 + 6 pour le Bonus de base au combat du Nain + 3 de Bonus de Dextérité + 1 pour l'utilisation de sa capacité *Tir sans Recul* et -2 en raison de la portée supérieure à 36m.). Ce total de 27 est supérieur de 13 points à la CA de 14 des Gloks pris au dépourvu. Il touche donc l'un d'eux et détermine les dégâts (2d8) obtenant un résultat de 13. Il perd 1 point d'Endurance en raison de l'utilisation de sa capacité *Tir sans Recul* des Secrets des Armes à feu de sa classe d'Artilleur. La balle fend l'air, frappant l'épaule du Glock le plus proche, à une cinquantaine de mètres. La créature pousse un cri perçant et s'écroule.

Maintenant le combat peut réellement commencer. Sir Kaelar, Torosh et les Gloks lancent chacun leur Initiative. Les résultats, après y avoir ajouté les modificateurs de Dextérité de chacun, donnent 16 pour Kaelar, 18 pour Torosh et 15 pour le groupe de Gloks. Ce que les héros ne savent pas, c'est que l'un des Gloks n'en est pas un en réalité, et dissimule sa vraie nature, retardant délibérément son jet d'Initiative de 21 à 15, afin d'agir en même temps que ses congénères.

Avec son 18, l'Artilleur Nain choisit de recharger son fusil de Bor. Puisqu'il possède le 1^{er} niveau de *Chargement Rapide*, il peut le faire à l'aide d'une action complexe au lieu des deux rounds que cela nécessite normalement. Étant donné qu'il dispose de la capacité *Tir de Feu*, il choisit d'utiliser trois charges de poudre en même temps. C'est la fin de son tour.

Estimant qu'il est plus sage de laisser les Gloks venir à eux, Sir Kaelar saisit le cadeau que lui a fait l'un de ses amis – une Baguette de Feu – et effectue une attaque magique avec elle. Sir Kaelar utilise une Baguette de Feu, un antique objet magique qui permet à son porteur de lancer un rayon de feu, une attaque à distance magique. Étant donné qu'il ne dispose pas de la capacité Combat magique, le niveau de classe de Kaelar est divisé par 2 pour obtenir son Bonus de base à l'attaque magique de +3 (arrondi à l'inférieur), ce qui ne lui donne qu'une seule attaque. Il a une Intelligence de 12, et il bénéficie donc d'un bonus de +1 à son jet, auquel on ajoute son nouveau Bonus de base à l'attaque magique. Il est vraiment très chanceux et obtient un 20 naturel sur son d20. Avec un total de 24, il touche facilement l'un des Gloks et il a la possibilité de faire un coup critique. Il relance à nouveau le dé et obtient 15, soit un total de 19 ce qui confirme le coup critique de l'attaque magique. Toute attaque dont la zone de critique n'est pas précisée est considérée comme ayant un critique de 20/x2, donc les dégâts normaux de la Baguette de Feu sont doublés et portés à 10d6. Les dégâts sont énormes : 52 points. Ceci est largement suffisant pour annihiler le Glock, d'autant plus qu'il s'agit de Dégâts massifs (50 points ou plus) – même si les dégâts n'avaient pas été suffisants pour le tuer, le Glock aurait dû faire un jet de Vigueur DD 17 (52 – 35) ou mourir sur le coup. La Baguette de Feu est délicate à manier, mais elle émet un rayon de flammes qui frappe l'un des Gloks en pleine poitrine et le vaporise, ne laissant que de l'acier fondu et quelques cendres là où il se tenait.

Maintenant, c'est au tour des Gloks d'agir. La mort atroce et rapide de l'un d'entre eux a ébranlé leur résolution mais ils tiennent bon et la soif de sang qu'ils ressentent en permanence les aveugle et altère leur jugement. Ils se précipitent vers les deux héros, brandissant leurs épées. Puisque même un double mouvement ne suffit pas à couvrir les 54 mètres en un seul round, ils courent et se déplacent de 36 mètres en ligne droite. Ils sont désormais à 18 mètres des héros et pourront les charger au prochain round.

Le Glok qui n'en est pas un n'agit pas de la même manière. Il laisse les trois survivants se précipiter sur les héros pour les occuper tandis qu'il charge simplement. Cela lui permet de parcourir 18 mètres et s'approcher à 36 mètres du Chevalier du Sommerlund et de son compagnon Artilleur Nain. La distance parfaite pour qu'un Monstre d'Enfer puisse déchaîner toute la puissance de son esprit dans un assaut mental foudroyant ! Le Monstre d'Enfer s'engage dans un Combat Psychique dans le but d'affaiblir le Chevalier du Sommerlund avant que ses serviteurs ne parviennent au contact. Étant donné que Kaelar n'a aucune capacité psychique, il est automatiquement touché par l'attaque étourdissante (Assommer). Le DD du jet de Volonté est de 10 +1 (modificateur de Charisme du Monstre d'Enfer) + 5 (le Monstre d'Enfer ayant choisi de dépenser 10 points de Volonté, soit 5 points de plus que ce que l'attaque étourdissante/assommante nécessite) = 16. Kaelar échoue à son jet de sauvegarde et il est **étourdi** pour 3 rounds (1d4+1 rounds), et perd 9 points d'Endurance (les dégâts psychiques de 4d6 de l'attaque étourdissante de l'action psychique Assommer). Le cri perçant qui vrille l'esprit de Sir Kaelar le fait chanceler. Il vacille mais ne s'écroule pas sous la douleur, même s'il est déstabilisé et affaibli par cette attaque soudaine.

Le premier round de combat se termine avec un Kaelar malmené et un Torosh sur le point d'effectuer un **Tir de feu** sur les Gloks qui s'approchent. Même s'ils sont en infériorité numérique et que la situation se complique avec un Monstre d'Enfer dans les rangs ennemis, tout n'est pas encore perdu. Les Héros du Magnamund sont d'une espèce difficile à exterminer !

Chapitre XIII : L'Aventure dans le Magnamund

▪ Page 190 :

- **Tableau des Sources de Lumière et de Luminosité** : le *Bâton de lumière* désigne le **Bâton de Soleil**.

- **Terrain** : il manque le **Tableau des Terrains et Déplacements par voie terrestre** (y compris dans la VO).

~ TERRAINS ET DÉPLACEMENTS PAR VOIE TERRESTRE ~

Terrain	Grande route	Route ou piste	Terrain vierge
Broussailles	x1	x1	x3/4
Collines	x1	x3/4	x1/2
Désert de sable	x1	x1/2	x1/2
Forêt	x1	x1	x1/2
Jungle	x1	x3/4	x1/4
Marais	x1	x3/4	x1/2
Montagnes	x3/4	x3/4	x1/2
Plaine	x1	x1	x3/4
Toundra gelée	x1	x3/4	x3/4

▪ Page 191 :

- **Tableau Montures et Véhicules** : il manque le petit ¹ après *Radeau ou barge* et *Bateau à fond plat* et *Barques*.

Bateau	Par heure	Par jour
Radeau ou barge (perche ou tracté) ¹	750m	7,5 km
Bateau à fond plat ¹	1,5 km	15 km
Barque (rames) ¹	2,25 km	22,5 km

¹ Les radeaux, barges, bateaux à fond plats et les barques ne s'utilisent que sur les lacs et les rivières...

▪ Page 198 :

- Colonne de droite, en bas, **Vivre avec les poisons** : à la fin du 1^{er} paragraphe, les détails concernant le traitement des poisons se trouvent en page **129**, Compétence **Soins**.

▪ **Page 202 :**

- **Tableau des Murs :** la 5^{ème} colonne concerne le **DD pour Escalader** (et non *pour Soulever...*), et la 6^{ème} indique le **DD pour Briser** (et non *pour Enfoncer*).

Type de Mur	Épaisseur	Dureté	Résistance	DD pour Escalader	DD pour Briser

▪ **Page 203 :**

- **Tableau Objets :** la 4^{ème} colonne indique le **DD pour Briser** (et non *pour Enfoncer*), et la ligne *Menottes* comporte une erreur (le **DD pour Briser est de 26**, et non *60*).

Objet	Dureté	Résistance	DD pour Briser
Menottes	10	10	26

▪ **Page 204 :**

- Colonne de gauche, milieu de page, **Piège à chute de pierres :** +15 en mêlée/*corps à corps* (**DD 30** pour résister aux effets, et non *20*).

- Colonne de gauche, bas de page, **Piège à salle inondable :** le **DD du Test de Perception** est de **20** (et non *21*).

- Colonne de droite, en haut, **Piège à herse :** +10 en mêlée/*corps à corps* (**3d6 critique**).

- Colonne de droite, au milieu, **Éclair :** le **DD du jet de Réflexes** pour l'éviter est de **13** (et non *15*).

Chapitre XIV : Le Meneur de Jeu de Loup Solitaire

▪ **Page 210 :**

- **Confrérie de l'Étoile de Cristal :** ce sont des magiciens ou des **ensorceleurs** (et non des *sorciers*).

- **Artilleur Nain de Bor :** « *c'est tout simplement un guerrier Nain, avec un ou deux dons Talent et un nombre de points de compétence important consacré à ces Artisanats de prédilection... »*

- **Magicien du Dessi :** ce sont des **ensorceleurs** (et non des *sorciers*).

▪ **Page 211 :**

- **Chevalier du Royaume de Sommerlund :** encore un pur **guerrier**.

- **Guerrier Telchos :** il s'agit plutôt d'une **Guerrière** Telchos.

▪ **Page 212 :**

- Colonne de gauche, le terme *Capacité* désigne en fait les **Compétences**.

- **Compétences – Perception :** un amalgame qui combine **Perception Auditive** (et non *Écoute*), **Détection** et **Fouille** (et non *Exploration*) en une seule compétence.

Chapitre XV : Rôles Secondaires

Pour toutes les classes décrites dans cette section, il faut remplacer *Science des Armes* par **Armes et Armures**.

▪ Page 213 :

- Colonne de droite, en bas, **Armes et Armures** (et non *Science des Armes*) : le texte n'est pas correct.

Armes et Armures : les Adeptes sont formés au maniement de toutes les armes à une main, mais ne le sont pas avec les armures et les boucliers.

▪ Page 214 :

- Colonne de gauche, en haut, **Combat Partiellement Magique** : le Bonus de base à l'attaque magique de l'Adepte est calculé sur la base des $\frac{3}{4}$ du niveau de classe (comme le montre la colonne **Bonus de base à l'attaque magique** de la Table de progression).

- **Tableau de progression de l'Adepte** : il comporte quelques erreurs, dans la colonne *Spécial*, aux niveaux **8, 11, 17 et 20**, pour les effets de la capacité *Conscience Psychique*.

Niveau	...	Spécial	Niveau	...	Spécial
8 ^{ème}	...	Conscience Psychique (Créer un Bouclier)	17 ^{ème}	...	Conscience Psychique (Focaliser 2/jour)
11 ^{ème}	...	Conscience Psychique (Focaliser 1/jour)	20 ^{ème}	...	Conscience Psychique (Bouclier Instinctif)

- Colonne de gauche, en haut, **Talents** : chaque fois qu'un Adepte obtient **un Talent**, il peut ajouter un sort de la Confrérie ou un Art Ancien des Mages du Dessi à son répertoire, à part au niveau 1, où il est obligé de prendre un sort de la Confrérie.

- Colonne de droite, en haut, **Volonté** : la fin du 1^{er} paragraphe n'est pas très exacte et un peu confuse :
« ... À chaque niveau supplémentaire après le 3^{ème}, le total de Volonté de l'Adepte augmente de 1 + son modificateur de Sagesse (avec un minimum de +2 en Volonté à chaque niveau). **La Volonté se régénère chaque jour à minuit d'un montant égal à la valeur de Charisme de l'Adepte. Nul besoin de méditation, cela se produit de manière automatique toutes les 24 heures.** »

- Colonne de droite, au milieu, **Volonté** : le début du 2^{ème} paragraphe de cette rubrique est erroné :
« Si un Adepte voit sa Volonté tomber à 0, il ne peut plus utiliser aucun Art Ancien (même l'Alchimie), et **ne peut plus avancer à une vitesse supérieure à sa vitesse de base chaque round...** »

- Colonne de droite, en bas, Conscience Psychique : la 2^{ème} partie de la description comporte plusieurs erreurs :
« ... À ce niveau (le 8^{ème}), il acquiert la capacité de **Créer un Bouclier Psychique**. Au fil de sa progression, l'Adepte apprend à **Focaliser** (afin de regagner des points de Volonté) et à lancer des **Attaques Psychiques**. À partir du 20^{ème} niveau, l'Adepte n'a plus besoin de dépenser de points de Volonté pour créer et maintenir un Bouclier Psychique, il peut le faire automatiquement grâce à sa capacité **Bouclier Instinctif**. »

▪ Page 215 :

- Colonne de droite, au milieu, **Armes et Armures** (et non *Science des Armes*) : le texte n'est pas correct.

Armes et Armures : l'Aristocrate est formé au maniement de toutes les armes de corps à corps et à distance ainsi qu'au port de toutes les armures et au maniement de tous les boucliers, même si peu d'entre eux les utilisent pour autre chose que la parade, les tournois ou les duels d'honneur.

▪ Page 216 :

- **Tableau de progression de l'Aristocrate** : il comporte de nombreuses erreurs, dont les colonnes *Bonus de base d'attaque magique* et *Dégâts Magiques* qui n'ont pas lieu d'y être. Voici le tableau corrigé :

L'ARISTOCRATE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial
1 ^{er}	+0	+0	+2	+2	Rang et Privilège
2 ^{ème}	+1	+0	+3	+3	
3 ^{ème}	+2	+1	+3	+3	
4 ^{ème}	+3	+1	+4	+4	
5 ^{ème}	+3	+1	+4	+4	Richesse
6 ^{ème}	+4	+2	+5	+5	
7 ^{ème}	+5	+2	+5	+5	
8 ^{ème}	+6/+1	+2	+6	+6	
9 ^{ème}	+6/+1	+3	+6	+6	Richesse
10 ^{ème}	+7/+2	+3	+7	+7	
11 ^{ème}	+8/+3	+3	+7	+7	
12 ^{ème}	+9/+4	+4	+8	+8	
13 ^{ème}	+9/+4	+4	+8	+8	Richesse
14 ^{ème}	+10/+5	+4	+9	+9	
15 ^{ème}	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16 ^{ème}	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
17 ^{ème}	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Richesse
18 ^{ème}	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19 ^{ème}	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20 ^{ème}	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Primat du Pays

- Colonne de droite, en bas, **Armes et Armures** (et non *Science des Armes*) : le texte n'est pas correct.

Armes et Armures : les Gens du Commun sont formés au maniement d'une arme de leur choix (hormis les armes raciales). Ils ne sont formés au maniement d'aucune autre arme ou bouclier, ni au port d'armures.

▪ **Page 217 :**

- Colonne de gauche, en haut, **Rôle dans la Communauté** : l'homme du peuple choisit une compétence Artisanat ou Profession avec laquelle **il peut choisir de faire 10** même lorsque les conditions ne s'y prêtent pas.

- Colonne de gauche, en haut, **Excellence** : la fin de la dernière phrase est erronée et confuse :

« ... Si la **compétence** en question est la **compétence** choisie pour la capacité *Rôle dans la Communauté*, il reçoit un bonus **additionnel de +1 au jet pour cette compétence.** »

▪ **Page 218 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Armes et Armures** (et non *Science des Armes*) : le texte n'est pas correct.

Armes et Armures : les Experts sont formés au maniement de la dague et du bâton. Les Experts sont formés au maniement des armes à distance et des armes à une main à condition qu'ils disposent de la compétence correspondante pour les fabriquer (par exemple Artisanat (Fabrication d'arcs) pour être formés au maniement des arcs longs et courts). L'Expert est formé au port des armures et au maniement des boucliers seulement s'il dispose de la compétence Artisanat (Fabrication d'armures).

- La compétence **Artisanat** mentionnée dans les capacités *Compétence Avancée* ou *Compétence Maîtrisée* est décrite **page 108-109**.

- Colonne de droite, au milieu, **Compétence Maîtrisée** : dans le 1^{er} paragraphe, pour la compétence choisie dans le cadre de cette capacité, l'Expert **peut choisir de faire 10 ou 20** (et non pas *prendre 10 ou 20*) même si les conditions devraient l'en empêcher.

Dans le 2^{ème} paragraphe, le bonus magique de +1 accordé aux armes et armures fabriqués grâce à cette capacité s'applique habituellement aux jets d'Attaque **et de Dégâts** pour les armes et à la Classe d'Armure dans le cas d'une armure ou d'un bouclier.

▪ **Page 219 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Meilleur du Pays** : le bonus sublime de +3 accordé aux armes et armures fabriqués grâce à cette capacité s'applique aux jets d'Attaque **et de Dégâts** pour les armes et à la Classe d'Armure pour les armures et boucliers.

- Colonne de droite, en bas, **Compétences de Classe du Guerrier** : la compétence Connaissances concerne les domaines (nature, **art de la guerre**), et la dernière phrase n'est pas conforme :

« ... *Les Guerriers qui possèdent 5 rangs ou plus dans les compétences Connaissances (nature) et Survie peuvent utiliser cette dernière pour repérer et suivre des traces de la même manière qu'avec le 1^{er} Degré de la Discipline Kai Orientation, Suivre une Piste (voir page 53).* »

▪ **Page 220 :**

- Colonne de gauche, en haut, **Armes et Armures** (et non *Science des Armes*) : le texte n'est pas correct.

Armes et Armures : le Guerrier est formé au maniement de toutes les armes de corps à corps et à distance, ainsi qu'au port de toutes les armures et au maniement de tous les boucliers. Les Guerriers d'une nation donnée ne sont pas nécessairement formés au maniement des armes, armures ou boucliers spéciaux de ce pays (s'il y en a).

- Colonne de gauche, au milieu, **Arme de Choix** : le guerrier qui utilise son *Arme de Choix* bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'Attaque **et de Dégâts**.

- Colonne de droite, en haut, **Guerrier d'Élite** : la dernière phrase n'est pas très claire, ni conforme :

« ... *Si la capacité spéciale choisie nécessite d'être formé au maniement d'une arme pour être utilisée sans malus, le Guerrier ne subit qu'un malus de -2 à ses jets d'Attaque s'il n'est pas formé au maniement de celle-ci.* »

- Colonne de droite, en haut, **Maître d'Arme** : la dernière phrase est erronée :

« ... *Autre possibilité, il peut gagner un bonus de +1 aux jets d'Attaque et de Dégâts avec une arme raciale, pour peu qu'il soit formé à son maniement.* »

- Colonne de droite, en bas, **Bête de Guerre** : la dernière phrase est erronée :

« ... *Les Bêtes de Guerre gagnent 20 points d'Endurance en plus et un bonus supplémentaire de +1 aux jets d'Attaque et de Dégâts avec leur Arme de Choix ou avec une arme raciale pour le maniement de laquelle ils sont formés.* »

Chapitre XVI : Atlas Encyclopédique du Magnamund

Note préliminaire : Il apparaît que certains dirigeant(e)s ou souverain(e)s de plusieurs provinces ou royaumes sont identiques à ceux rencontrés par Loup Solitaire dans la série de Livre Dont Vous Etes le Héros, alors que les premiers évènements de celle-ci se déroulent 50 ans plus tard (jusqu'en 5081 pour ses dernières aventures, sans compter les aventures ultérieures du disciple de Loup Solitaire). S'agissant d'humains, leur âge pose un problème de cohérence. Il s'agit manifestement d'une erreur de la VO.

Voici les noms des dirigeant(e)s qui posent problème et leur province :

- Le haut-seigneur Fennic du Plénum de Batar
- Le grand échevin Cordas de l'État Libre de Casiorn
- Le prince Graygor de la Principauté d'Éru
- L'émir Chotan du Kakush
- Le Brumalmarc Kzu'toaa des Déserts Glacés de Kalte
- Le seigneur de la guerre Zegron de l'État esclavagiste d'Ogia
- La reine Évaine du Pays libre de Talestria

▪ **Page 227 :**

- Colonne de droite, Encart **Les Portes d'Ombre** : le 1^{er} paragraphe comporte de nombreuses coquilles qui gênent la compréhension du texte, certaines phrases posent problème ou sont erronées :

« ... La nature des Portes d'Ombre diffère considérablement entre le Magnamund **septentrional** et le Magnamund **méridional**. Dans le nord, elles occupent **des positions** géographiques fixes où les deux plans d'existence se recouvrent et se relient pour former des portes entre un monde et l'autre. **Dans le sud**, après l'exode des Majdars, les Portes d'Ombre **ne restent pour ainsi dire jamais au même endroit** plus d'un jour. Avant l'âge d'or des Majdars, toutes les Portes d'Ombre étaient comme celles du nord, mais après le retour de la Pierre de Lune dans le Daziarn, la déesse Ishir usa de sa puissance afin de changer la nature des Portes d'Ombre **du sud** afin que les Majdars ne soient plus aussi facilement tentés d'y entrer pour rechercher leur Pierre de Lune. Une des Portes d'Ombre, du temps où elles étaient immobiles, se trouvait autrefois dans la Salle des Noircieurs du **port de Shuni**. »

▪ **Page 230 :**

- Colonne de gauche, en haut, **MS [PL] 3550 – La Guerre des Monstres d'Enfer se termine** : il est fait mention du roi Ulnar à qui aurait été remis le Glaive de Sommer, mais ce même roi Ulnar I^{er} tue en 3799 (soit près de 250 ans plus tard !...) Vashna lors de la Bataille des Gorges de Maaken, combat au cours duquel il trouvera la mort. Il s'agit manifestement d'une **erreur de la VO**. Le Glaive de Sommer a bel et bien été remis par le Dieu Kaï à la lignée royale du Sommerlund à cette époque, mais il ne peut s'agir d'Ulnar.

▪ **Page 235 :**

- Colonne de droite, en haut, **Personnages de Bautar : Suivre une Piste**, décrit **page 53** (et non **48**).

▪ **Page 241 :**

- Colonne de droite, en haut, **Personnages du Dessi** : les objets fabriqués par un habitant du Dessi gagnent un bonus de +1 en Solidité et 50% de **Résistance** en plus (et non **d'Endurance**).

- Colonne de droite, en haut, **Royaume de Durenor – Alliés : Sommerlund et Dessi** (et pas **aucun**).

▪ **Page 244 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Personnages du Ghatan** : les natifs du Ghatan obtiennent un bonus de +1 sur leurs jets avec la compétence **Discrétion** (et non **Furtivité**), et c'est pour eux toujours une compétence de classe (quel que soit leur classe de personnage).

▪ **Page 245 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Histoire d'Ixia** : il y a une erreur dans l'Âge mentionné.

« ... **Durant l'Âge des Anciens Royaumes** (et non pas **l'Âge de la Nuit Éternelle**, **erreur de la VO**), les Anciens Mages élaborèrent un sort puissant enfermant Ixiataaga dans sa cité-tombeau de Xaagon... »

- **Précision sur Ixia et Ixiataaga** : Ixiataaga, le Seigneur de la mort, ancien bras droit d'Agarash le Damné, a conquis le royaume d'Ixia durant l'Âge des la Nuit Éternelle, transformant ses habitants en légions de morts-vivants. Plus tard, durant l'Âge des Anciens Royaumes, les Anciens Mages parvinrent à l'emprisonner dans un tombeau magique au cœur d'une tour de cristal dans la cité de Xaagon. Ixiataaga est pleinement conscient de son état et il dirige son royaume de la mort par la seule force de sa volonté. Même les Drakkarims et les Seigneurs des Ténèbres évitent Ixia.

▪ **Page 246 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Personnages de Kakush** : les kakushis obtiennent les compétences Connaissances (**Arcanes** (et non **mystères**)) et Art de la magie en tant que compétence de classe.

▪ **Page 252 :**

- Colonne de droite, en bas, **Personnages d'Ogia** : les personnages issus de cette province ne peuvent choisir d'autre classe que celle de **Gens du commun** (**Gens du Peuple**), Expert ou **Guerrier** (**Homme d'armes**).

▪ **Page 259 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Villes de Talestria** : **Takis** 5000 (et non *akis*)

- Colonne de droite, en bas, **Personnages de Talestria** : les Talestriens reçoivent les compétences **Discrétion** (et non *Furtivité*) et Évasion en tant que compétence de classe.

▪ **Page 269 :**

- Colonne de droite, en bas, **Conseils d'interprétation du Forlu** : les armes en jadin n'ont que la moitié de la **Résistance** (et non *des points d'Endurance*) d'une arme normale.

▪ **Page 271 :**

- Colonne de gauche, au milieu, **Conseils d'interprétation et Personnages d'Ilion** : le *destrier Faer* désigne en fait le **Faerstead**, voir **page 308** (et non 285).

▪ **Page 274 :**

- Colonne de droite, en bas, **Population** : 2500 (de sang **chadakine** (et non *vassa*))

▪ **Page 280 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Conseils d'interprétation des Rézoviens** : il manque une phrase et le reste n'est pas conforme à la VO.

Conseils d'interprétation des Rézoviens

Les Rézoviens sont une force des ténèbres que seule la promesse des grandes récompenses à venir garde sous contrôle. Ils sont hostiles mais se contiennent, même s'il ne faut pas mettre leur patience à l'épreuve en restant trop longtemps dans leurs contrées. Les voyageurs seraient bien avisés d'écourter autant que possible leur séjour en Rézovie. C'est le meilleur conseil à leur donner. Ceux qui s'attardent sont souvent victimes d'« accidents ».

▪ **Page 283 :**

- Colonne de droite, en bas, **Personnages du Telchos** : le 1^{er} **Degré de la Discipline Kai de l'Orientation** est décrit en **page 53** (et non 48).

Chapitre XVII : Bestiaire du Magnamund

▪ **Page 285 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Taille et Type** : les *catégories de taille* déterminent le modificateur à appliquer à la Classe d'Armure et aux jets d'Attaque, ainsi que celui qui s'applique aux tests de **Discrétion** (et non *Dissimulation*). Pour simplifier, voici un petit tableau récapitulatif :

Taille	Modificateur de taille *	Modificateur de Discrétion	Taille	Modificateur de taille *	Modificateur de Discrétion
Infime (I)	+8	+16	Grand (G)	-1	-4
Minuscule (Min)	+4	+12	Très Grand (TG)	-2	-8
Très Petit (TP)	+2	+8	Gigantesque (Gig)	-4	-12
Petit (P)	+1	+4	Colossal (C)	-8	-16
Moyen (M)	+0	+0			

* Ces Modificateurs s'appliquent aux jets d'Attaque ainsi qu'à la Classe d'Armure

▪ **Page 288 :**

- Colonne de gauche, **Tableau des Ajustements aux Caractéristiques et à l'Armure naturelle** : il manque le renvoi sous le tableau expliquant l'astérisque (*).

* *Répétez les ajustements si la créature bouge de plus d'une catégorie de taille.*

▪ **Page 291 :**

- Colonne de gauche, en bas, **Combat Psychique** : les règles se trouvent **page 185** (et non *165*).

▪ **Page 296 :**

- Colonne de droite, en bas, **Nuée – Traits** : il manque la fin de la dernière phrase, en tout bas de page.
« ... *Elle ne se réorganise pas tant que son Endurance ne dépasse pas ses dégâts non-létaux.* »

▪ **Page 297 :**

- Colonne de droite, en haut, **Odorat** : le début du dernier paragraphe est erroné
« *Une créature qui possède au moins un rang dans la compétence Survie et qui dispose de la capacité Odorat peut suivre des traces à l'odeur, en effectuant un test de Sagesse (ou de Survie) pour repérer ou suivre une piste... Cette capacité obéit par ailleurs aux mêmes règles que l'action suivre une piste de la compétence Survie...* »

- Colonne de droite, du milieu au bas, **Paralysie** : il y a 2 descriptions pour cette attaque spéciale. C'est la seconde (en bas) qu'il convient de garder, mais elle comporte quelques erreurs :

Paralysie (Ext ou Sur). Cette attaque spéciale est habituellement délivrée par le biais d'une attaque au corps à corps (telle qu'une attaque de type coup si une attaque de ce type est indiquée dans la description de la créature), et elle immobilise la victime. Une créature paralysée est incapable de se déplacer, de parler ou d'entreprendre une action physique. Elle est clouée sur place, immobile et sans défense. La paralysie affecte le corps et on y résiste au moyen d'un jet de Vigueur (la description de la créature donne le DD de sauvegarde). La paralysie n'autorise pas un jet de sauvegarde par round, et dure le temps indiqué dans la description de la créature. Une créature ailée victime de paralysie ne peut plus battre des ailes et tombe. Une créature évoluant dans l'eau ne peut plus nager et court le risque de se noyer.

▪ **Page 298 :**

- Colonne de droite, au milieu, **Réduction des dégâts** : le 4^{ème} paragraphe n'existe pas dans la VO (l'adamantium ou le fer froid n'existant pas dans le JdR Loup Solitaire).

▪ **Page 301 :**

- **L'illustration** au milieu de la page est celle de l'**Akranionor** (ou *Akraa'neonor*) en page suivante.

- **Agarashi :**

Dés d'Endurance : 15d8 + 75 (**140 pts d'Endurance**)

Attaque à outrance : 2 griffes +16 au corps à corps (3d8+5) et morsure +11 au corps à corps (**2d10+2**)

Particularités : ..., Guérison **accélérée 5**, ..., Résistance à la magie **19**,

Compétences : ..., Perception +**22**, ...

▪ **Page 302 :**

- **Akraa'neonor** : aussi appelé **Akranionor** dans *Les Grottes de Kalte*, tome 3 de la série *Loup Solitaire*.

Particularités : Vision dans le noir, **Vision nocturne**, **Mort-vivant (type)**.

> L'illustration de l'**Akranionor** (ou *Akraa'neonor*) se trouve en **page 301**.

- **Anapheg :**

Animal magique de **Grande Taille (G)**

Vitesse de base : **9m**

Attaque : morsure +16 au corps à corps (2d6+6) et 2 griffes +11 au corps à corps (1d6+3)

Allégeance : habituellement sans allégeance.

▪ **Page 303 :**

- **Ashradon** : aussi appelé **Cranosaure** dans *Le Captif du roi-sorcier*, tome 14 de la série *Loup Solitaire*.

Vitesse de base : **9m**, vol 15m (**mauvaise**)

Classe d'Armure : 17 (-1 pour la taille, +2 pour la Dex, +6 d'armure naturelle), pris au dépourvu 15

Attaque : **griffe +11 au corps à corps (2d4+5)**

Attaque à outrance : **2 griffes +11 au corps à corps (2d4+5) et morsure +6 au corps à corps (1d8+2)**

- **Cabalah** : aussi appelé **Kherbala** dans *La Tour de Cristal*, tome 17 de la série *Loup Solitaire*.

Vitesse de base : **9m**

▪ **Page 304 :**

- **Chien de la Peste** : aussi appelé **Chien Enragé** dans *Les Druides de Cener*, tome 13 de la série *Loup Solitaire*.

- **Ciquali** :

Vitesse de base : **9m**

Attaque : **gourdin +1 au corps à corps (1d6)** ou griffe +1 au corps à corps (1d4)

Attaque à outrance : **gourdin +1 au corps à corps (1d6) et griffe +1 au corps à corps (1d4) et morsure -1 au corps à corps (1d4) ; ou 2 griffes +1 au corps à corps (1d4) et morsure -1 au corps à corps (1d4).**

Compétences : **Perception +3**, Discrétion +3

Les Ciqualis sont la forme de vie dominante dans les **Marais de l'Enfer** (et non le *Marais Infernal*)...

DRAKKARIMS

Humanoïde de taille Moyenne (M)	Fantassin Drakkarim (Guerrier Niveau 3)	Archer Drakkarim (Guerrier Niveau 3)	Capitaine Drakkarim (Guerrier Niveau 6)
Dés d'Endurance	3d8 + 6 (Endurance 19)	3d8 + 6 (Endurance 19)	6d8 + 12 (Endurance 43)
Initiative	+2	+2	+2
Vitesse de base	6m (armure moyenne)	6m (armure moyenne)	6m (armure moyenne)
Classe d'armure	17 (+2 Dex, +5 Cotte de mailles) Pris au dépourvu 15	17 (+3 Dex, +4 armure d'écailles) Pris au dépourvu 15	19 (+7 armure de plaques, +2 bouclier lourd) Pris au dépourvu 19
Bonus de base à l'attaque	+3	+3	+6/+1
Attaque	Épieu +7 (1d8+4) ou lancé (à distance) +6 (1d8+4)	Arc long +7 (1d8+1) Glaive +5 (1d6+2)	Épée Bâtarde +10 (1d10+4)
Attaque à outrance	Épieu +7 (1d8+4) ou lancé (à distance) +6 (1d8+4)	Arc long +7 (1d8+1) Glaive +5 (1d6+2)	Épée Bâtarde +10/+5 (1d10+4)
Espace occupé / Allonge	1,5m / 3m (avec l'Épieu)	1,5m / 1,5m	1,5m / 1,5m
Attaques spéciales	--	--	Guerrier d'Élite (Né pour l'épée)
Capacités spéciales	Sans peur Arme de choix (Épieu)	Sans peur Arme de choix (Arc long)	Sans peur Arme de choix (Épée Bâtarde) Robustesse
Jets de Sauvegarde	Vig +5, Réf +3, Vol +1	Vig +5, Réf +4, Vol +1	Vig +7, Réf +4, Vol +3
Caractéristiques	For 16, Dex 14, Con 14 Int 10, Sag 10, Cha 12	For 14, Dex 16, Con 14 Int 10, Sag 10, Cha 12	For 16, Dex 14, Con 14 Int 10, Sag 12, Cha 14
Compétences	Athlétisme +2, Intimidation +7, Équitation +4	Athlétisme +2, Intimidation +7, Équitation +4	Dressage +4, Intimidation +11, Équitation +10
Environnement	Les Royaumes des Ténèbres ou ses alliés	Les Royaumes des Ténèbres ou ses alliés	Les Royaumes des Ténèbres ou ses alliés
Organisation	Patrouille (2 à 5) Escouade (10 à 15) Troupes (30 à 100)	Patrouille (2 à 5) Escouade (10 à 15) Troupes (30 à 100)	Solitaire (à la tête d'une Patrouille ou d'une Escouade de Drakkarims) ou en Groupe (2 à 5 avec une Troupe)
Facteur de Puissance	2	2	4
Allégeance	Toujours Mauvais	Toujours Mauvais	Toujours Mauvais
Progression	Classe de Guerrier	Classe de Guerrier	Classe de Guerrier

- **Daemonak** : aussi appelé **Diamoniak** dans *Le Royaume de l'Oubli*, tome 3 de la série *Astre d'Or*.
Jets de sauvegarde : **Vig +4, Réf +8, Vol +4**
Compétences : Acrobaties +11, **Athlétisme +7, Évasion +11, Équitation +11**, Connaissances (Plans) +7, ...

▪ **Page 305 :**

- **Dakomyd** :
Dés d'Endurance : **25d8 + 200** (312 pts d'Endurance)
Compétences : ..., **Concentration +26**, ...

▪ **Page 305-306 :**

- **Dentaag** : aussi appelé **Tigroule**, dans *La Tour de Cristal*, tome 17 de la série *Loup Solitaire*.
Compétences : **Art de la magie +23** (et non *Occultisme*), ...
> *D'ailleurs la description ne correspond pas à celle que l'on trouve dans LS n°17 – La Tour de Cristal, car les Tigroules (nom très moche en passant, pourquoi le traducteur de ce tome a-t'il changé le nom de la créature pour ce nom ridicule ?...) sont décrits comme étant des créatures ectoplasmiques prenant la forme de grands insectes noirs.*

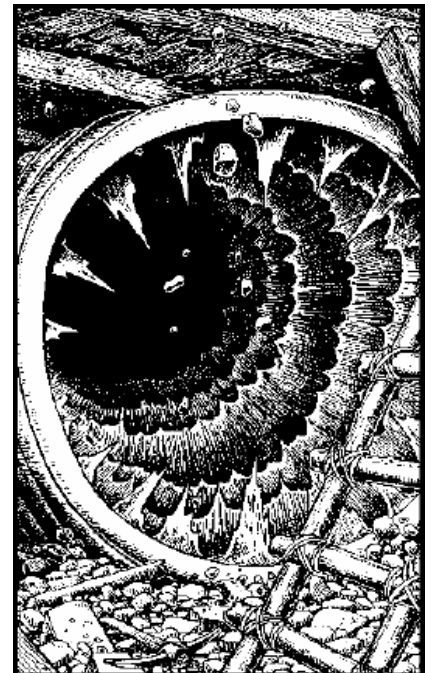
▪ **Page 308 :**

- **Tableau des Drakkarims** : il comporte quelques erreurs, voir le tableau corrigé *ci-dessus*.

- **Faerstead** : aussi appelé **Destrier Faer**.

▪ **Page 310 :**

- **Gluâtre des Profondeurs** : il s'agit en fait du **Ver de Pierre**
> *Les caractéristiques très élevées et la description ne correspondent pas au Gluâtre des Profondeurs, mais plutôt au Ver de Pierre (Loup Solitaire n°4, Le Gouffre Maudit). Le terme en VO – Burrowcrawler – désigne normalement le Gluâtre, ce qui explique la méprise. Ci-contre, l'illustration du Ver de Pierre tel que décrit dans le Bestiaire (la créature représentée dans l'ouvrage est bel et bien un Gluâtre des Profondeurs).*
Il manque la description de son **Attaque Spéciale** :



Engloutissement (Ext) : Si une créature est engloutie par un Ver de Pierre, celle-ci subit 2d6 points de dégâts par l'acide à chaque round et doit retenir sa respiration ou commencer à suffoquer immédiatement (voir les règles de Noyade, page 192). La créature peut tenter de se frayer un passage à l'intérieur du Ver – l'estomac du Ver de Pierre a une Classe d'Armure de 15 – et il faut lui infliger 50 points de dégâts avant de pouvoir émerger à l'air libre (que l'on déduit du total de points d'Endurance du Ver de Pierre – il est donc possible de le tuer de l'intérieur).

▪ **Page 311 :**

- **Hommes-bêtes** : aussi appelé **Rakhos** dans *La Forteresse Maudite*, tome 7 de la série *Loup Solitaire*.
Vitesse de base : **9m**
Attaques spéciales : **aucune**

- **Homme-Flamme** : aussi appelé **Homme-Feu** dans *La Forteresse Maudite*, tome 7 de la série *Loup Solitaire*.
Fondre les Armes : toute arme qui touche un *homme-flamme* (ou *homme-feu*) perd immédiatement un point de **Résistance** (et non *d'Endurance*).

▪ **Page 312 :**

- **Kalkoth** : aussi appelé **Languabarb** dans *Les Grottes de Kalte*, tome 3 de la série *Loup Solitaire*.

- **Lapilibore** : aussi appelé **Rocophage des Abîmes** dans *Dans les Entrailles des Torgar*, tome 10 de la série *Loup Solitaire*.

▪ **Page 313 :**

- **Marcheurs des Tunnels** : aussi appelés **Chasseurs Souterrains** dans *La Croisade du Désespoir*, tome 15 de la série *Loup Solitaire*.

- **Mawtaw** : aussi appelé **Mahaw** dans *La Croisade du Désespoir*, tome 15 de la série *Loup Solitaire*.

▪ **Page 315 :**

- **Pégase** :

Animal magique (Bien) de **Grande taille (G)**

▪ **Page 316 :**

- **Rahgu** :

Nuage marécageux (et non *Marais marécageux*) : ...

- **Rejeton des Cryptes** : aussi appelé **Créature des Cryptes** dans *Le Tyran du Désert*, tome 5 de la série *Loup Solitaire*.

Vitesse de base : **9m, Vol (manoeuvrabilité Parfaite)**

« Ces créatures, invoquées par les Maîtres des Ténèbres, proviennent des fosses de reproduction des **Royaumes des Ténèbres**... »

▪ **Page 317 :**

- **Squalls** :

« Preuve que même les Maîtres des Ténèbres peuvent commettre des erreurs en utilisant le pouvoir de Naar, les squalls sont des cousins chétifs des Gloks utilisés par les **Royaumes des Ténèbres** pour constituer leurs armées... Les squalls prirent la fuite et se réfugièrent dans le **Pays Sauvage** où ils vivent depuis, constituant une source de désagrément, mais guère plus, pour les voyageurs qui traversent cette contrée. »

▪ **Page 318 :**

- **Vordak** :

Compétences : ..., Connaissances (**Art de la guerre**),...

- **Xargath** :

Particularités : ..., Guérison **accélérée 5**,...

▪ **Page 319 :**

- **Zlan** :

Particularités : ..., Guérison **accélérée 3**,...

Environnement : **Les Royaumes des Ténèbres**

▪ **Page 320 :**

- **Akatatz** :

« Ces chiens spécialement élevés pour la guerre sont utilisés par les plus brutales organisations du Magnamund, y compris les soldats des armées des **Royaumes des Ténèbres**... »

Vulnérabilité (et non *Vulnérable*) (**Combat Psychique**) : ...

▪ **Page 321 :**

- **Baknar** : aussi appelé **Bakanal** dans *Les Grottes de Kalte*, tome 3 de la série *Loup Solitaire*.

- **Calamar des mers :**

Animal **aquatique** de taille Moyenne (M)
Attaques spéciales : Constriction (**3d4+2**)
Particularités : **Nuage d'encre** (voir plus bas),...

▪ **Page 322 :**

- **Calamar Géant :** aussi appelé **Mégacalmar** dans *Le Gouffre Maudit*, tome 4 de la série *Loup Solitaire*.

▪ **Page 323 :**

- **Chevaux :**

Classe d'Armure : pour chaque cheval (*Cheval lourd/Cheval léger/Cheval de Guerre/Cheval de Guerre du Sommerlund*), remplacer **Général** par **Armure naturelle**.

▪ **Page 326 :**

- **Elix :**

Classe d'Armure : 15 (Dex +4, **Armure naturelle +1**), Pris au dépourvu 11

Caractéristiques : For 16, Dex 19, Con 15, **Int 2**, Sag 12, Cha 6

Particularités : Vision nocturne, Odorat, Sprint (voir ci-dessous)

Sprint (Ext) : une fois par heure, un Elix peut sprinter – cela lui permet d'atteindre 10 fois sa vitesse de base lorsqu'il charge.

- **Faucon :**

Classe d'Armure : 17 (Taille +2, Dex +3, **Armure naturelle +2**), Pris au dépourvu 14

Jets de sauvegarde : **Vig +2**, Réf +5, Vol +2

Caractéristiques : For 6, Dex 17, Con 10, **Int 2**, Sag 14, Cha 6

▪ **Page 327 :**

- **Itikar :**

Classe d'Armure : 14 (Taille -1, Dex +2, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 12

- **Javek :**

Initiative : +6

Classe d'Armure : 15 (Taille -2, Dex +2, **Armure naturelle +5**), Pris au dépourvu 13

> L'illustration ne correspond pas au **Javek** mais à un *Serpent de Cristal*. Le Javek est un serpent géant à deux têtes au venin mortel (cf. *Les Grottes de Kalte*, LS n°3). Voir l'illustration ci-contre.

▪ **Page 328 :**

- **Kwaraz :**

Classe d'Armure : 20 (Taille -2, Dex +2, **Armure naturelle +10**), Pris au dépourvu 18

Attaques spéciales : Bond, Éventration (+2d6)

Particularités : Vision nocturne, Odorat

- **Lekhor :**

Classe d'Armure : 16 (Dex +3, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 13

- **Lion :**

Classe d'Armure : 15 (Taille -1, Dex +3, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 12

Attaques spéciales : Bond, Éventration (**1d6+2**)

Particularités : Vision nocturne, Odorat

Il manque la dernière phrase de la description :



« ... Dans les étendues d'herbes hautes ou de broussailles, le bonus de Discrétion passe à +12. »

▪ **Page 329 :**

- **Loup :**

Classe d'Armure : 14 (Dex +2, **Armure naturelle +2**), Pris au dépourvu 12

- **Marsouin :**

Classe d'Armure : 15 (Dex +3, **Armure naturelle +2**), Pris au dépourvu 12

- **Mule :**

Classe d'Armure : 13 (Taille -1, Dex +1, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 12

▪ **Page 330 :**

- **Naffin :** aussi appelé **Narguin** dans *Le Sorcier Majdar*, tome 1 de la série *Astre d'Or*.

Dés d'Endurance : **4d8 + 11 (Endurance 29)**

Classe d'Armure : 14 (Taille -1, Dex +2, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 12

Particularités : Vision nocturne, Odorat

Jets de sauvegarde : **Vig +6, Réf +6, Vol +2**

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, **Int 2**, Sag 12, Cha 7

Les **Giaks** mentionnés dans la description désignent les **Gloks**.

- **Rat :**

Caractéristiques : For 2, **Dex 15**, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 2

▪ **Page 331 :**

- **Requin :**

Classe d'Armure : 15 (Dex +2, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 13

Odorat surdéveloppé (Ext) : ...

- **Serpent Volant :**

Classe d'Armure : 17 (Taille +1, Dex +3, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 14

Il manque la description de l'attaque spéciale **Poison** du **Serpent Volant** :

<p>Poison (Ext) : La morsure empoisonnée d'un Serpent volant inflige des dégâts initiaux et secondaires de 1D4 en Constitution. Le jet de sauvegarde a un DD de 11, même si certaines variétés mortelles existent.</p>

▪ **Page 332 :**

- **Singe :**

Dés d'Endurance : **1d8 (Endurance 4)**

Initiative : +2

Classe d'Armure : **14** (Taille +2, Dex +2), Pris au dépourvu 12

Les 2 dernières phrases de la description sont erronées :

« ... Ils peuvent toujours choisir de **Faire 10** sur leurs jets d'Escalade, et ce, même s'ils sont pressés ou menacés. Ils utilisent leur **bonus de Dextérité** à la place de leur bonus de Force pour les jets d'Escalade. »

- **Tigre :**

Classe d'Armure : 14 (Taille -1, Dex +2, **Armure naturelle +3**), Pris au dépourvu 12

Attaque à outrance : 2 Griffes au corps à corps (**1d8+6**) et Morsure +8 au corps à corps (2d6+3)

Attaques spéciales : Bond, Éventration (**2d6+6**)

- **Vodok :**

Classe d'Armure : 15 (Taille -1, Dex +2, **Armure naturelle +4**), Pris au dépourvu 13

Attaques spéciales : Bond, Éventration (**2d6**)

Particularités : Vision nocturne, Odorat

Évolution possible : 9-16 DE (**Grand**), 17-24 DE (Très Grand)