



Addendum Loup Solitaire

(v.1 – novembre 2007)

Nous vous proposons de recenser ici les zones d'ombres concernant les règles et le background publié dans L'Encyclopédie du Monde de Loup Solitaire.

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'apporter des précisions éventuellement nécessaires.

Je tiens à remercier **Zaoutir** pour le travail qu'il a effectué, et qui a servi de base à cette compilation et à la création de cet addendum, 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 addendum). J'ai pu ainsi apporter quelques éclaircissements et précisions à propos de certains points obscurs. Ce document peut sembler conséquent (et il l'est !), mais il se veut avant tout exhaustif. 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**
- Responsable éditorial : **Sébastien Boudaud**

Quelques 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. Voici 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 8 :

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

▪ 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 en français est aussi **Mahaw**.

Chapitre II : Jeu de rôle dans le Magnamund

▪ 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 !)

▪ Page 26 :

- Voici la **Table de Détermination de la Taille & du Poids**, avec les caractéristiques de la femelle **Glok**.

TABLE DE DETERMINATION 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.

▪ Page 31 :

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

FRERE 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 multiclassé pas ou ne trahit pas l'ordre.

▪ **Page 35 :**

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

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

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

▪ **Page 37 :**

- 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 :**

«... *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]**

- 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**, 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

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. »

▪ **Page 44 :**

- 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**

« 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** qui détecte des créatures (sans savoir si elles sont hostiles) : « *Bien que 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**, voici 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**

- 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** :

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

▪ **Page 72 :**

- **Elémentalisme – 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). »

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

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

▪ **Page 73 :**

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

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

▪ **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** :

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

- **Psychométrie** (colonne de droite), le magicien **peut choisir de faire 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**

Chapitre VII : Boucanier Chadaki

Précisions :

- **Royaume de Chadaki = Empire Chadakine**

- **Loup de Mer = Savoir Marin**

▪ **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** ; 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**

- **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

▪ **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 : *Force mentale* signifie **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 cette 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** de la créature adverse la plus puissante. »

▪ **Page 87 :**

- **Tableau de progression du Chevalier du Royaume du Sommerlund :** voici 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**

- **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 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 un bouclier (le **Pavois** du Sommerlund 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 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 Kai 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 Kai 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**.

▪ **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 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 doivent être modifiés.

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

▪ **Page 97 :**

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

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

▪ **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/-**

▪ **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**. 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 lanterne 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 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** et **Bâton de Soleil**.

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**.

« 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**.

« 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**.

▪ Page 111 :

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

▪ Page 112 :

- 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**, voici un nouveau mécanisme :

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**.

▪ **Page 118 :**

- Compétence **Dressage**, dans le **Tableau des Actions Englobées par le Dressage** (colonne de droite), voici 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), on peut remplacer *Giak* par **Glok**, nous ajoutons aussi deux langues :

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 peut paraître confus, le voici réécrit :

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 Kai de l'Orientation des Seigneurs Kai) 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), nous ajoutons une ligne :

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

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**.

▪ **Page 138 :**

- Nous ajoutons 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.

- 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 :**

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

▪ **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	-

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**, quelques précisions : la 2^{ème} ligne **Larnuma** correspond en fait à la **Pierre-torche**, et le prix du **Sac tonnerre** est de **250 co**.

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

▪ **Page 149 :**

- **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*** »

▪ **Page 151 :**

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

- **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 ici aussi **Artisanat**.

▪ **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** (...)

▪ **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.

- **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** d'un sort de la confrérie.

- **Bâton de mage [Bâton de Sorcier]** : ce sont des **armes de maître** 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** 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** 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**, 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 :**

- **Armure de Cristal** : elle rend son porteur invulnérable aux **armes perforantes**.

- **Bouclier d'Aigle du Soleil** : 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** par jour.

▪ **Page 162 :**

- **Le Livre du Magnakaï** : l'histoire de la disparition du Livre du Magnakaï relatée ici peut être complétée par ce qui est mentionné dans la chronologie de l'Encyclopédie du Magnamund. Voici une version intégrant une partie 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 Kaï le cherchèrent en vain durant des décennies. Certains disent qu'il fut récupéré par des agents à la solde du Zakhan 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.

▪ **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**

- **La Pierre de la Sagesse de Nyxator** : elle accorde au Seigneur Kaï 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 Kaï et Magnakaï**.

En outre, *Les Pierres de la Sagesse* n'ont aucun pouvoir dans les mains de toute autre personne (qu'un Seigneur Kaï), et causent 5d6 points de dégâts par **round** 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.

Chapitre XII : Combat – Batailles Épiques ...

Voici en supplément 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 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**

▪ **Page 172 :**

- Le **Tableau des Modificateurs à la CA** doit être expliqué, 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

- 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** 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 :

« Pour lancer un sort, il doit réussir un jet de **Concentration** (DD 15), ou perdre le sort. »

▪ 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).

- Colonne de droite, **Bouclier Instinctif** : la description n'est pas très claire. La voici réécrite.

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).

▪ **Page 187-188 :**

- **Un Exemple de Combat** : voici une version intégralement révisité et peut être plus claire.

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 Drodarin 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 Glock 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 :

- **Terrain** : voici le **Tableau des Terrains et Déplacements par voie terrestre** (qui n'existait pas dans la VO).

~ TERRAINS ET DEPLACEMENTS 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 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 203 :

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

▪ 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**.
- 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**.

Chapitre XIV : Le Meneur de Jeu de Loup Solitaire

▪ Page 212 :

- Colonne de gauche, le terme *Capacité* désigne en fait les **Compétences**.
- **Compétences – Perception** : un amalgame qui combine **Perception Auditive**, **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 214 :

- Colonne de gauche, en haut, **Combat Partiellement Magique** : le Bonus de base à l'attaque magique de l'Adepté 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'Adepté** : 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 Adepté 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, au milieu, **Volonté** : le début du 2^{ème} paragraphe doit être compris ainsi :
« Si un Adepté 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 doit être comprise ainsi :
« ... À ce niveau (le 8^{ème}), il acquiert la capacité de **Créer un Bouclier Psychique**. Au fil de sa progression, l'Adepté apprend à **Focaliser** (afin de regagner des points de Volonté) et à lancer des **Attaques Psychiques**. À partir du 20^{ème} niveau, l'Adepté 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 216 :

- **Tableau de progression de l'Aristocrate** : les colonnes *Bonus de base d'attaque magique* et *Dégâts Magiques* qui n'ont pas lieu d'y être. Voici le tableau corrigé ci-après.

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

▪ **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** :

« ... 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**. »

- 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** 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.

▪ **Page 220 :**

- 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, **Maître d'Arme** :

« ... 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** :

« ... 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

▪ Page 241 :

- 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 :

- **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'Age de la Nuit Éternelle, transformant ses habitants en légions de morts-vivants. Plus tard, durant l' Age 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 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** : la ville est **Takis** avec 5000 habitants.

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

▪ 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**.

▪ Page 280 :

- Colonne de gauche, en bas, **Conseils d'interprétation des Rézoviens** : il manque une phrase qui explique tout :

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**

Chapitre XVII : Bestiaire du Magnamund

Pour la plupart des créatures du Bestiaire, nous proposons ici les références des livres de la série où elles apparaissent et les noms parfois différents par lesquelles elles sont désignées.

▪ 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 291 :

- Colonne de gauche, en bas, **Combat Psychique** : les règles se trouvent exactement à la page 185

▪ Page 296 :

- Colonne de droite, en bas, **Nuée – Traits** : il manque la fin de la dernière phrase, en 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 doit être interprété ainsi :
« 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 :

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 301 :

- Attention, 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 15Attaque : **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 +3Les Ciqualis sont la forme de vie dominante dans les **Marais de l'Enfer****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** : est 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**

> 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*.

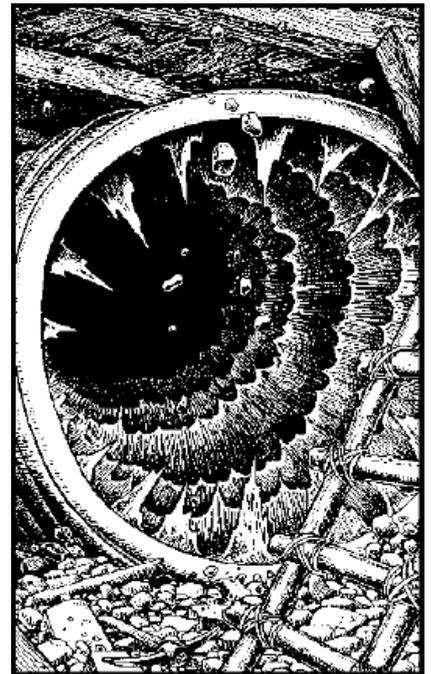
- **Faersteed** : aussi appelé **Destrier Faer**.

▪ **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**.

▪ **Page 312 :**

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

- **Lapillibore** : 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 316 :**

- **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 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 326 :**

- **Elix** :

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** :

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

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

▪ **Page 327 :**

- **Javek** :

> 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**)

- **Lekhor** :

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

- **Lion** :

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

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 330 :**

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

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



Jets de sauvegarde : **Vig +6**, Réf +6, Vol +2
Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, **Int 2**, Sag 12, Cha 7

- **Rat :**

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

▪ **Page 331 :**

- **Serpent Volant :**

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

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.

▪ **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 :**

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

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

- **Vodok :**

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

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



Déjà disponibles pour Loup Solitaire – Le Jeu de Rôle :

- L'Encyclopédie du Monde (Mai 2007)

- L'Ecran du Meneur de jeu (Octobre 2007)

A paraître :

- L'Encyclopédie du Monde - Volume 2 (Darklands & Magic of Magnamund).