

# Errata Manuel des Joueurs

## (au 10/05/01)

- page de crédits, dernière ligne : transformer « Imprimé aux Belgique » en « Imprimé en Belgique »

### Chapitre 2 :

- page 17, puce 4 : mettre sommeil en italique.
- page 20, col 2, puce 2 : bonus racial des nains égal à **+1** contre les **orques** et les gobelinoïdes (2 chgts : rajouter le bonus et transformer « kobolds » en « orques »)

### Chapitre 3 :

- page 28, col 1, « Musique de barde », ligne 8 : supprimer « de » avant « jouer »
- page 30, table 3-6 : mauvais report des sorts de druide niveaux 2-4. Les bonnes valeurs sont les suivantes :

Niveau/sorts	0	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>
niv 2 :	4	2	
niv 3 :	4	2	1
niv 4 :	5	3	2

- page 33, table 3-8 : décalage au niveau des rayures
- page 36, col 2, inter « Spécialisation martiale » : lignes 4-5, remplacer Botte secrète par Arme de prédilection
- page 46, col 2, 1<sup>er</sup> bloc « Autre exemple de paladin » : faire disparaître la parenthèse à la fin de la ligne « Compétences »
- page 48, informations techniques sur les prêtres, paragraphe Caractéristiques : ligne 6, remplacer « 10 + niveau du sort + modificateur de Charisme » par « 10 + niveau du sort + modificateur de **Sagesse** »
- page 55, « Comment fonctionne le multiclassage », §1, ligne 19, remplacer +1d6 par **+2d6**, et +2d6 par **+3d6**

#### Chapitre 4 :

- page 59, table 4-2 : Profession devrait se trouver avant Premiers secours
- page 65, table colonne de droite, 5<sup>e</sup> entrée : transformer « 15 + moitié du niveau personnage » en « 15 + 1/2 niveau de jeteur de sorts du créateur de l'effet »
- page 73 : Profession devrait se trouver avant Premiers secours

#### Chapitre 5 :

- page 78, col 2, inter « Effet des dons métamagiques sur un sort » : dans l'inter, remplacer « dons métamagiques » par « dons de métamagie »
- page 80, Attaque en puissance : dans les conditions, remplacer Dex 13+ par **For 13+**
- page 85 : Quintessence des sorts est un don de type [métamagie] (et non [général]). Même don : dans l'exemple (§2), remplacer « un magicien de niveau 10 » par « un magicien de niveau **15** »
- page 86, Tir à bout portant : ligne 2, remplacer « +1 au jet d'attaque » par « +1 aux jets d'attaque et de dégâts »

#### Chapitre 6 :

- page 91, Hextor, ligne 2 : changer « Hérault » en « Héraut »

#### Chapitre 7 :

- page 95 et plus (Chapitre 7) : si possible, voir taille des armes et armes conférant une grande allonge. Chaque fois, modifier les phrases de type « la grande allonge de cette arme » en « la grande allonge **que confère** cette arme »
- page 97, arbalète légère : temps de rechargement : action de mouvement (et non action complexe)
- page 98, haut du tableau : manque « Petites » (ligne 9)
- page 98 : le poids de la rapière est égal à 1,5 kg (et non 2 kg)
- page 105, clibanion : changer le genre (« Le » clibanion, reste de la description OK)

- page 106, illustration des boucliers : remplacer « targette » par « targe », « petit bouclier en bois à pointes » par « rondache à pointes » et « grand bouclier métallique » par « écu en acier »
- page 108, Table 7-7, colonne 2, ligne 4 : remplacer « Sac (vide) » par « Sac ou sacoche (vide) »
- page 109, menottes, ligne 6 : remplacer « Une paire de menottes a une valeur de résistance de 10 et 10 points de résistance » en « Une paire de menottes a une **solidité de 10** et 10 points de résistance »
- page 109 : remplacer « Sac » par « Sac (ou sacoche) »
- page 114, « feu grégeois » : rajouter le paragraphe suivant après le paragraphe existant :

Lors du round suivant un coup au but, la cible encaisse 1d6 points de dégâts supplémentaires. Une action complexe lui permet de tenter d'éteindre les flammes avant de subir les dégâts indiqués. Elle y parvient en réussissant un jet de Réflexes (DD 15), le fait de se rouler par terre lui procurant un bonus de +2. Les flammes sont automatiquement éteintes si la victime se jette dans l'eau (lac, etc.) ou bénéficie de moyens magiques permettant d'éteindre un feu.

## **Chapitre 8 :**

- page 119, attaque de contact, ligne 8 : remplacer « bonus de Dextérité et d'armure » par « bonus de Dextérité et **de parade** »
- page 120, « Degré de difficulté du jet de sauvegarde » : le mille-pattes monstrueux est de taille M et le dragon rouge est d'âge vénérable (et non ancien)
- page 124, col 1 : 8 lignes avant le bas de page, remplacer « s'il d'attaque » par « s'il attaque »
- page 130, col 1, « Classe et déplacement », ligne 2 : remplacer « par rapport aux autres représentants de sa classe » par « par rapport aux représentants des autres classes »
- page 131, légende de l'illustration : rajouter un « s » à catégorie
- page 137, « Désarmement » : ligne 6, remplacer « avec une arme dans chaque main » par « avec une arme à deux mains »

## Chapitre 9 :

- page 142, Déplacements, « Modes de déplacement », 3<sup>e</sup> tiret, ligne 3 : remplacer « 15 km/h » par « **10** km/h ».
- page 144, table 9-7 : *lumière du jour* éclaire dans une zone de 20 m de rayon (pas 10) + remonter au-dessus de *lumières dansantes*. Même table, en-tête colonne 2 : remplacer « zone éclairée » par « rayon éclairé » (2 fois)

## Chapitre 10 :

- page 150 , table 10-1, note : remplacer « risquant » par « risquent »

## Chapitre 11 :

- page 159, résumé *illumination* (barde 0) : remplacer parenthèse par (-1 au jet d'attaque)
- pages 160 (barde 2) et 163 (ens/mag 2), résumé *lueurs hypnotiques* (ens/mag 2) : remplacer 2d4 DV par 2d4+1 DV
- pages 160 (barde 3) et 163 (ens/mag 3) : résumé de *lenteur* incomplet : transformer « -2 au jet d'attaque » en « -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes »
- pages 160 (barde 5) et 164 (ens/mag 5) : changer le sort « *rêve* » en « *songe* »
- page 162, *lumières dansantes* (ens/mag 0) est un sort de type « Évocation » (pas « Illusion »)
- pages 161, 164, 166, 170 et 237, *mur de pierre* : différence entre le résumé et la description (15 ou 20 pr ; idem vo). A priori (DMG page 107), description exacte (15 pr), mais **voir WotC !!!**
- page 163, résumé *cri* : remplacer 2d4 par 2d6
- pages 164 (ens/mag 7) et 169 (domaine de la Force), résumé *poigne de Bigby* : changer en « Main pouvant saisir les adversaires »
- pages 164 (ens/mag 7) et 169 (domaine de la Guerre) : changer le résumé de *mot de pouvoir étourdissant* en « Étourdit une créature de 150 pv maximum »
- page 165 (ens/mag 9) : résumé d'*ennemi subconscient* : changer « *assassin fantasmatique* » en « *assassin imaginaire* »
- page 171, bas colonne 1 : changer « Branche (ou catégorie) » en « Branches (ou catégories) »

- page 177, *armure de mage* : le bonus d'armure à la CA est égal à **+4** (et non +1)
- page 179, *baiser du vampire* : changer « 1d6 points de dégâts par niveau » en « 1d6 tous les **deux** niveaux »
- page 186, illustration : transformer « une succube » en « **un** succube »
- page 187, *clignotement* : changer la durée de 1 minute/niveau en **1 round/niveau**
- page 193, *convocation d'alliés naturels* : dans la table, modifier la taille des monstres (très petit devient taille TP, petit taille P, moyen taille M, etc.) (23 chgts en tout)
- page 195, *convocation de monstres*, table : transformer « Érinyes (diable) » en « Érinye (diabliesse) » (2 chgts – pas de « s » et féminin)
- page 195, même table : modifier les tailles comme pour *convocation d'alliés naturels* (26 chgts en tout)
- page 211, *entrave*, haut colonne de droite : changer « nombre de DV au moins égal au niveau du personnage » en « nombre de DV au moins égal **à la moitié** du niveau du personnage »
- page 212, même sort : fin de la 2<sup>e</sup> phrase, après « en verre », rajouter « opaque ou non, au choix du mage »
- page 212, *épée de Mordenkainen* : § 1, changer « divisé par son bonus d'Intelligence » en « + bonus d'Intelligence » (même correction dans la parenthèse qui suit, en remplaçant la barre de fraction par « + »)
- page 215, illustration : rajouter un « s » à « sous »
- page 220, en-tête d'*hébètement* : changer Dru 0 en Bard 0
- page 256, en-tête de *résistance* : changer Bard 1 en Bard 0
- page 260 : *serviteur invisible* devrait venir après *séquestration*
- page 274, col 2, dernier §, ligne 5 : rajouter « **son bonus et** » avant « ses pouvoirs »
- page 281 : pouvoir extraordinaire : transformer l'abréviation « Ex » en « **Ext** »

#### **4<sup>e</sup> de couverture :**

- 4<sup>e</sup> de couverture : centrer accroche
- 4<sup>e</sup> de couverture, lignes 2-3 : mettre *Manuel des Joueurs* en italique
- 4<sup>e</sup> de couverture, avant-dernière ligne : rajouter un « s » à jeu de rôle