



### Barde

**Page 38, Versatilité artistique.** Ajoutez aux formes de Représentation du dernier paragraphe la forme suivante : chant (Bluff, Psychologie).

### Ensorcelleur : lignage mort-vivant

**Page 51.** Le pouvoir d'*Emprise de la mort* jouit d'un rayon de 6 mètres/4 cases (et non 4 mètres).

### Table du guerrier

**Page 53.** Au niveau 19, le guerrier obtient la capacité de « maîtrise des armures » (et non « maîtrise des armes »).

### Prêtre : Domaines

**Page 68.** Ajouter la phrase suivante à la fin du 3e paragraphe : « Sauf indication contraire, il suffit d'une action simple pour activer un pouvoir de domaine. »

### Prêtre : Domaine de la folie

**Page 73, Aura de folie.** Changez la première phrase de cette capacité par la phrase suivante :

« Au niveau 8, vous pouvez émettre une aura de folie de 9 mètres de rayon pendant un nombre de rounds par jour égal à votre niveau de prêtre. »

### Prêtre : Domaine des runes

**Page 77.** Le sort de domaine de niveau 8 est *symbole de mort*.

### Table de roublard (stickers)

**Page 83.** La ligne du niveau 3 est fautive. Le bonus de base à l'attaque du roublard au niveau 3 est de +2, son jet de vigueur de +1, son jet de réflexes de +3 et son jet de volonté de +1.

## COMPÉTENCES

### Défense contre les manœuvres offensives de l'ennemi

**Général.** Le texte fait parfois mention de la « Défense contre les manœuvres offensives », il s'agit évidemment du Degré de Manœuvres défensives ».

### Table Acrobaties

**Page 88.** Il y a un décalage et des erreurs dans la deuxième table de cette compétence. En face de « traverser une zone contrôlée par un ennemi », il faut lire « Degré de Manœuvres Défensives de l'ennemi ». En face de « traverser l'espace occupé par un ennemi », il faut lire « Degré de Manœuvres Défensives de l'ennemi +5 »

### Linguistique

**Page 101, paragraphe 3.** La première phrase est fautive, voici la bonne : Le MJ effectue les deux tests (celui de Linguistique et, si besoin, celui de Sagesse) en secret [...].

### Représentation

**Page 105, spécial.** Remplacez la première phrase de ce paragraphe par celle-ci :

« Un barde doit être formé à l'utilisation de certaines catégories de Représentation pour pouvoir utiliser sa capacité de représentation bardique. »

### Sabotage

**Page 106.** La compétence Sabotage s'utilise sous la Dex (et non l'Int), comme indiqué sur la feuille de personnage.

## DONS

### Problème de nom des dons ?

Consultez la liste ci-dessous si vous ne trouvez pas un don...

- **Affinité magique** devrait s'appeler **Aptitude magique**
- **Armes de jets improvisée** devrait s'appeler **Lancer improvisé**
- **Botte secrète** devrait s'appeler **Attaque en finesse**
- **Maîtrise du combat à deux armes** devrait s'appeler

**Combat à deux armes supérieur**

- **Uppercut** devrait s'appeler **Coup étourdissant**

### Table des dons

**Page 115, Fente.** Il faut lire « BBA +6 » et « -2 à la CA pour gagner une allonge ».

**Page 116, Magie de guerre.** L'avantage de ce don est faux et devrait être : bonus de +4 aux tests de concentration pour incanter sur la défensive.

**Page 116, Fureur de la méduse (dans Science du combat à mains nues).** Il faut lire « Poing de la gorgone, BBA +11 » et « 2 attaque supplémentaires contre un ennemi gêné dans ses déplacements ».

### Art du bouclier supérieur (stickers)

**Page 118.** La description de ce don est erronée :

Le personnage est un expert lorsqu'il s'agit de parer les coups à l'aide de son bouclier.

**Conditions.** Art du bouclier, Maniement des boucliers, BBA +1, guerrier de niveau 8.

**Avantage.** Augmentez de +1 le bonus de CA accordé par n'importe quel bouclier utilisé par le personnage. Ce bonus se cumule avec le bonus octroyé par le don Art du bouclier.

### Châtiment canalisé

**Page 120.** Ce don manque à l'appel. Le voici :

Le personnage peut canaliser son énergie divine à travers l'arme de contact qu'il tient en main.

**Conditions.** Capacité de classe de canalisation d'énergie.

**Avantage.** Avant de faire son jet d'attaque de contact, le personnage peut choisir de dépenser une utilisation de sa capacité de canalisation d'énergie, par une action rapide. Si le personnage canalise de l'énergie positive et qu'il frappe un mort-vivant, ce dernier encaisse un nombre de points de dégâts

supplémentaires égal aux dégâts occasionnés par la capacité de canalisation d'énergie. Si le personnage canalise de l'énergie négative et qu'il frappe une créature vivante, cette dernière encaisse un nombre de points de dégâts supplémentaires égal aux dégâts occasionnés par la capacité de canalisation d'énergie. La cible peut effectuer son jet de Volonté habituel pour réduire ces dégâts de moitié. Si l'attaque du personnage échoue, sa capacité de canalisation d'énergie a été utilisée sans effet.

### Efficacité des sorts supérieure

**Page 125.** L'intitulé de ce don est incorrect, il s'agit du don Efficacité des sorts accrue supérieure.

### Frappe puissante supérieure

**Page 128.** Ce don manque à l'appel. Le voici :

Les attaques du personnage pénètrent les défenses de la plupart des adversaires. Le personnage doit choisir une arme pour laquelle il dispose déjà du don Frappe puissante.

**Conditions.** Frappe puissante, Arme de prédilection, guerrier de niveau 16.

**Avantage.** Les attaques du personnage ignorent jusqu'à 10 points de réduction de dégâts. Cette quantité est réduite à 5 points pour les réductions de dégâts sans type (comme une RD 10/-).

### Immobiliser

**Page 128.** Il manque les conditions de ce don (**Conditions.** Attaques réflexes). Le texte descriptif, lui, est correct.

### Persuasion (stickers)

**Page 130-131.** La description de ce don est erronée.

**Conditions.** aucune.

**Avantage.** Le personnage gagne un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation. S'il possède au moins 10 rangs dans l'une de ces compétences, le bonus passe à +4 pour celle-ci.

### Succession d'enchaînements

**Page 136.** L'intitulé de ce don est incorrect. Il devrait s'appeler « Science de l'enchaînement ».

## ÉQUIPEMENT

### Armes manquantes (page 141-142)

<b>Marteau, léger</b>	1 po	1d3	1d4	x2
6 m.	2 kg	C	-	
<b>Arbalète à répétition légère</b>	250 po	1d6	1 d 8	
19-20/x2	24 m	3 kg	P	-
<b>Arbalète à répétition lourde</b>	400 po	1d8	1 d 10	
19-20/x2	36 m	6 kg	P	-

### Hache de guerre naine

**Page 148.** Le descriptif de cette arme est faux. Voici le bon :

La hache de guerre naine possède une large tête ornementée montée sur un manche de bois épais. Sans entraînement spécifique, cette arme est trop massive pour être utilisée à

une main. Un personnage de taille M peut utiliser la hache de guerre naine à deux mains comme une arme de guerre et un personnage de taille G comme une arme de guerre à une main. Les nains considèrent cette arme comme une arme de guerre, même quand ils l'utilisent à une main.

### Urgrosh naine

**Page 149.** Ajoutez le descriptif suivant :

La tête de la urgrosh naine est une arme tranchante infligeant 1d8 points de dégâts. La pointe se trouvant au bout du manche est elle une arme perforante infligeant 1d6 points de dégâts.

### Écu en bois ou en acier

**Page 150.** Le texte après *Bois ou acier* est faux. Remplacez-le par : « Les boucliers en bois et en acier offrent les mêmes protections, bien qu'ils réagissent parfois différents aux effets des sorts. »

## RÈGLES COMPLÉTAIRES

### Table des vitesses

**Page 170.** La table du Manuel des joueurs est bugguée :

VD de base	VD réduite	VD de base	VD réduite
1,50 m	1,50 m	19,50 m	13,50 m
3 m - 4,50 m	3 m	21 m - 22,50 m	15 m
6 m	4,50 m	24 m	16,50 m
7,50 m - 9 m	6 m	25,50 m - 27 m	18 m
10,50 m	7,50 m	28,50 m	19,50 m
12 m - 13,50 m	9 m	30 m - 31,50 m	21 m
15 m	10,50 m	33 m	22,50 m
16,50 m - 18 m	12 m	34,50 m - 36 m	24 m

## LE COMBAT

### Table 8-2 : Actions en combat

**Page 183, Action de mouvement.** Se relever quand on est à terre provoque des attaques d'opportunité (remplacer « Non » par « Oui » dans la colonne Attaque d'opportunité).

### Coup de grâce

**Page 197.** Une phrase en anglais fait irruption au milieu de la dernière phrase de ces paragraphes, mais le texte en français, lui est complet et correct. Mort aux dieux du Chaos !

## LA MAGIE

### Transmutation

**Page 212, métamorphose.** Remplacez la première phrase du tout premier paragraphe de la page par celle-ci :

« En plus de ces avantages, vous gagnez toutes les formes d'attaques naturelles de la créature de base et vous êtes automatiquement formé à leur utilisation. »

**TABLE 14-6: CARACTÉRISTIQUES DES PNJ**

Caractéristique	PNJ de mêlée		PNJ à distance		PNJ divin		PNJ profane		PNJ compétent	
	normal	héroïque	normal	héroïque	normal	héroïque	normal	héroïque	normal	héroïque
Force	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Dextérité	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Constitution	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Intelligence	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Sagesse	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Charisme	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

\* Si l'incantation de sort du magicien profane est basée sur son Charisme, intervertissez ces deux valeurs.

## LES SORTS

### Sorts de bourrasque

Page 255, il manque la mention suivante :

Les créatures de taille P ou inférieure sont emportées par la bourrasque sur 1d4 x 3 mètres et subissent 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres.

### Sorts de convocation d'alliés naturels/de monstres

Page 270-272. La grenouille géante passe du niveau 4 au niveau 2. L'araignée géante passe du niveau 3 au niveau 2. Le sous-type du ghaele azata devrait être « Bien, Chaos » et celui de l'archon-trompette, « Bien, Loi ».

### Sort de permanence

Page 337. Il y a eu des décalages malencontreux dans ce tableau, que voici en version corrigée :

Sort	NLS requis	Coût en po
Compréhension des langages	9	2 500
Détection de l'invisibilité	10	5 000
Détection de la magie	9	2 500
Don des langues	11	7 500
Lecture de la magie	9	2 500
Vision dans le noir	10	5 000
Vision magique	11	7 500

Page 338. Le coût du sort *Mur de force* dans la table devrait être 12 500 po (et non 7 500 po).

### Sort de tentacules noirs

Page 369. La durée de ce sort est de 1 round/niveau.

## CLASSES DE PRESTIGE

### Chroniqueur

Page 386, **Poches profondes**. Il faut lire « non spécifié » à la place de « non identifié » pour éviter les confusions.

### Théurge mystique

Page 398, **compétences de classe**. Remplacer Connaissances des sorts (Int) par Art de la magie (Int).

## CRÉER DES PNJ

### Étape 4 : les dons

Page 458, **Mêlée (arme et bouclier)**. Ajouter le don Art du bouclier à la liste indiquée.

### Table : le prêtre (stickers)

Page 459. Cette table n'a rien à faire ici et il faut la remplacer par la table 14-6 : *Caractéristiques des PNJ*, ci-dessus.

### Étape 7 : équipement

Page 460. Le titre de l'étape 7 est faux, il devrait s'intituler « Derniers détails », et dans le paragraphe qui suit, remplacer « MD » par « DMD ».

## LES OBJETS MAGIQUES

### Graisseuse suprême

Page 469-470. Il manque deux lignes sous le paragraphe Graisseuse suprême, qui se trouvent page suivante, sous Ombre suprême (je confirme les propos des fans, il s'agit de l'intervention d'un dieu du chaos - mais nous tairons son nom !). Voici les deux lignes dont il s'agit :

Invocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et d'armures magiques, *graisse* ; Prix +33 750 po.

### Ombre suprême

Page 470. Dernière ligne, il manque le sort *silence*.

### Chemise de mailles en mithral

Page 471. La description est fautive, voici la bonne :

Cette chemise de mailles extrêmement légère est composée de fins anneaux de mithral. Le risque d'échec des sorts profanes de l'armure est de 10%, son bonus de Dex maximal est de +6 et elle n'a aucun son malus d'armure aux tests. La chemise de mailles en mithral est considéré comme une armure légère.

### Rapière d'anémie

Page 483. Remplacer la phrase « cette *rapière sanglante* +2 peut être pour accomplir une attaque de contact... » par « cette *rapière sanglante* +2 permet à son porteur d'accomplir une attaque de contact... »

## Corne du Valhala

Page 509. Il manque la description de cet objet illustré :

Aura invocation puissante ; NLS 13

Emplacement – ; Prix 50 00 po ; Poids 0,5 kg

### DESCRIPTION

Il existe 4 variété de corne mais chacune paraît normale tant que l'on a pas prononcé le mot de commande qui lui est associé et que l'on a pas soufflé dedans. Une *corne du Valhala* invoque des barbares humains qui combatteront aux côtés de l'invocateur. Chaque corne ne peut retentir qu'une fois tous les 7 jours. Lancez 1d100 et référez-vous à la table ci-dessous. Si l'invocateur ne satisfait pas aux conditions d'utilisation de la corne, les barbares s'en prennent à lui directement en l'attaquant.

Les barbares invoqués sont des fabrications (et pas de véritables êtres vivants). Ils apparaissent équipés et combattent les ennemis de l'invocateurs jusqu'à ce qu'ils soient morts ou pendant une heure au maximum.

d100	Corne	Barbares	Condition d'utilisation
01-40	Argent	2d4+2, niveau 2	Aucune
41-75	Cuivre	2d4+1, niveau 3	NLS 1
76-90	Bronze	2d4, niveau 4	Formé au maniement des armes de guerre ou une capacité de barde
91-100	Acier	1d4+1, niveau 5	Comme ci-dessus

## Tables 15-29

Page 556. Ligne 6 du tableau, remplacez « gant de Dextérité +2 » par « ceinturon de Dextérité du chat ».

## Prix de base des potions, des parchemins et des baguettes pour paladins et rôdeurs

Page 558-559. Les lignes du niveau 1 de la table des Prix de base des parchemins est décalée vers la droite, de même que

les lignes du niveau 0 et 1 de la table des Prix de base des baguettes.

## APPENDICES

### Table 16-1 : Les Types de pouvoirs spéciaux

Page 561. Dans la colonne « Surnaturel », la Résistance à la magie ne réprime pas les capacités surnaturelles (remplacer oui par **non**) mais une zone d'antimagie le fait (remplacer non par **oui**).

### Invisibilité, tableau

Page 567. En face de « Ne bouge pas », le modificateur au DD du test de Perception est de +40 (et non de -40).

### Réduction des dégâts

Page 569. Dans la table du Type de RD, il manque la mention « argent » à la suite de « fer froid » pour le bonus d'altération +3.

### Saignements

Page 572. Le descriptif du mot-clef « Saignement » n'est pas classé dans l'ordre alphabétique, le vilain !

### Ébloui

Page 572. Le descriptif de cet état préjudiciable parle de Détection et Fouille, deux compétences de la 3.5 désormais fusionnée en une, la Perception.

### Fiévreux et stable

Page 573. Le deuxième paragraphe de l'état préjudiciable « fiévreux » correspond en fait au dernier paragraphe - manquant - de l'état « stable », page suivante.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a. The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

SYSTEM REFERENCE DOCUMENT. COPYRIGHT 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC.; AUTHORS JONATHAN TWEET, MONTE COOK, SKIP WILLIAMS, BASED ON MATERIAL BY E. GARY GYGAX AND DAVE ARNESON. PATHFINDER ÉCRAN DU MJ. COPYRIGHT 2010 PAIZO PUBLISHING, LLC.; AUTHORS JASON BULMANN.