

ERRATA

« Corrigez-moi ça immédiatement ! À croire que vous le faites exprès ! »

• Thom Edrull, Archiviste et scribe de la Salle des Archives •



Même Mynbruge n'est pas parfait et malgré le travail titanesque effectué pour que les Recueils soient dignes de figurer dans la Grande bibliothèque de Throal, nous avons laissés des erreurs se glisser dans les ouvrages qui ont été imprimés. Mais des archivistes ont travaillé remarquablement et Jean les a tous vérifiés et transmits pour que vous en profitiez.

Les publications PDF bénéficieront des corrections présentes ici même, plus d'autres qui auraient trop longues et fastidieuses à lister, comme par exemple une majuscule oubliée, une faute d'accord, etc.

En attendant de pouvoir acheter la version pdf, vous pouvez vous baser sur cet errata pour apporter les modifications qui sont reportées.

De manière générale, les textes ci-dessous respectes le code suivant. Les textes supprimés sont barrés et suivi du nouveau texte. **Les textes qui sont soulignés et en gras**, sont ajoutés (ce n'est cependant pas le cas pour les paragraphes entiers).

RECUEIL DU JOUEUR

Les corrections suivantes correspondent à la première correction et sont datées du 30 septembre 2010.

P. 25, La flotte de l'Empire théran, milieu de la 2ème colonne, il faut lire : « Un siècle plus tard, dans la ~~neuf-cent~~ **troisième** quatre cent quarante troisième année de Throal, l'Ainé de Théra, un humain appelé Thom Edro, proclame la naissance de l'Empire théran. ».

P. 44, Exemple de Sébastien, supprimez le texte barré : « Les sylphelins ajoutent +1 à leurs valeurs de Perception et de Volonté. ».

P. 50, Vol, il faut corriger les valeurs de déplacement : « Ainsi, un sylphelin dont la valeur de Dextérité est égale à 13 bénéficie d'un déplacement en vol basé sur une Dextérité de 15, ce qui donne un déplacement de combat de ~~35~~ **30** mètres et un déplacement de course de ~~70~~ **60** mètres. ».

P. 56, Sorts d'Elémentalisme, Premier cercle, ajoutez le sort « Camouflage ».

DISCIPLINES

P. 68, Archer, les bons noms de talents sont, au premier cercle : « Armes de ~~trait~~ tir », au troisième cercle : « Flèche de feu enflammée », au cinquième cercle : « ~~Immobilisation de la cible~~ Marque paralysante », au dixième cercle : « Tir ~~dissuasif~~ d'avertissement », au onzième cercle : « Tir rapide Domination des flèches », au treizième cercle : « Défense Défense améliorée »,

P. 68, Archer, au septième cercle : « l'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests de dommages des armes de ~~trait~~ tir ».

P. 75, Cavalier, les bons noms de talents sont, au septième cercle : « Armes de ~~trait~~ tir », au onzième cercle : « ~~Domptage~~ Dressage de monture », au treizième cercle : « ~~Passer-bouclier~~ Perce-armure », au quinzième cercle : « ~~Framage~~ Trame d'attribut » et Charge multiple est un talent de discipline, donc il faut noter : « Charge multiple ^D ».

P. 75, Cavalier, douzième cercle : « Défense : l'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et à sa Défense magique sociale ».

P. 77, Cavalier, Équipement : « Armure de cuir ~~rembourré~~ (Phys 4) » et « Bouclier de cavalier (Phys 3, Init -1, FØR SD 19) ».

P. 89, Écumeur du ciel, mettez « Rugissement Cri de guerre », « Bouclier d'infanterie (Phys 3, Init -1, FØR SD 19) »

P. 95, Écumeur du ciel, les bons noms de talents sont, au treizième Cercle, « Terre ~~mouvante~~ flottante », au quinzième Cercle « ~~Framage~~ Trame d'attribut ».

P. 97, Écumeur du ciel, Compétences Générales : « Lire et écrire langue Lecture et écriture (1) : 8/2D6 – ~~Nain (Throalique)~~ ». Équipement : « ~~Glaive~~ Épée large (Dommages 11/D10+D8) »

P. 101, Forgeron, les bons noms de talents sont, au cinquième cercle : « Altération de ~~projectile~~ d'une arme de tir », au huitième cercle « Amélioration d'~~arme~~ de lame ».

P. 104, Forgeron, « Défense sociale : 76 », Compétences générales : « ~~Dégourdi~~ Connaissance de la rue »

P. 105, Guerrier, citation en fin de page : « Mote de Haven du Refuge ».

P. 115, Illusionniste, les bons noms de talents sont, au deuxième Cercle : « **Longévité** Endurance (4/3) », au dixième Cercle supprimer l'exposant « ^D » après **Mémoire** des images et ajouter un exposant « ^D » après **Onde mentale**, au quinzième Cercle : « **Framage** Trame d'attribut ».

P. 122, Maître d'armes, aptitude du douzième cercle : « L'adepte peut appliquer l'aptitude **Lame effilée** acérée à... »

P. 129, Maître des animaux, les bons noms de talents sont, au onzième cercle « **Domptage** Dressage de monture », au quinzième cercle : « **Framage** Trame d'attribut ».

P. 131, Maître des animaux, Équipement : « Targe (Phys 1, FOR SD 17) ».

P. 136, Navigateur du ciel, les bons noms de talents sont, au huitième cercle : « **Armes de trait** tir », au onzième cercle : « **Défense améliorée** » et « **Passe-bouclier** Perce-armure ».

P. 137, Navigateur du ciel, Demi-magie : « Les Navigateur du ciel ont le droit de faire un test de demi-magie basé sur la Perception à la place d'un test de **Navigation** Orientation à bord d'un navire du ciel (voir **Navigation** Orientation dans le chapitre Compétences, p.245 246) ».

P. 138, Navigateur du ciel, Compétences : « **Navigation** Orientation », Équipement : « Targe (Phys 1, FOR SD 17) » et « **Glaive** Épée large ».

P. 143, Nécromancien, les bons noms de talents sont, au deuxième Cercle : « **Longévité** Endurance », au cinquième cercle : « **Immobilisation** d'esprit » il faut ajouter l'exposant « ^D » à ce talent de discipline, au quinzième cercle : « **Framage** Trame d'attribut ».

P. 150, Sorcier, au premier cercle : « Lecture et écriture de la magie » ajouter l'exposant « ^D » à ce talent de discipline, au huitième cercle remplacer : « **Sarcasmes** » par « **Sang-froid** ».

P. 154, Troubadour, De la persistance de la mémoire, 2ème paragraphe, remplacer « **Si chaque jour était distinct des précédents et de ceux qui suivent, sans aucun lien, si vous ne pouviez vous souvenir de ce que vous avez fait hier et que vous saviez que vous ne vous souviendrez pas demain de ce que vous aller entreprendre aujourd'hui, qu'en serait-il de votre conscience de vous ? Auriez-vous le sentiment d'avoir une identité ?** » par : « **Si chaque jour était distinct des précédents et sans aucune relation avec le passé ou l'avenir, si vous n'aviez aucune possibilité de vous souvenir des faits passés ou présents, qu'en serait-il de la conscience de soi ? Auriez-vous une identité propre ?** ».

P. 157, Troubadour, Septième cercle, Karma : « dépenser 1 point de karma sur le test d'action sociale test d'interaction de quelqu'un d'autre... compte comme une **action standard** action ordinaire de l'adepte... ».

P. 159, Troubadour, Équipement : « **Bouclier** de tresse-lierre (Phys 1 ; Myst 2 ; Init -1 ; FOR SD 16) »

TALENTS

P. 176, Chute de plume, « Par exemple, un adepte qui tomberait de 15 mètres de haut et qui obtiendrait un degré de résultat **Bon** Excellent pourrait atterrir jusqu'à 15 mètres »

Les Horreurs ont bien fait leur travail en supprimant le talent **Esprit du lion** (P. 186) et modifiant le talent **Cœur de lion** (P. 176). Il faut donc effectuer les changements suivant :

CŒUR DE LION

Niveau : rang + Volonté

Action : non

Karma obligatoire : non **Effort** : 0

Le talent **Cœur de lion** augmente la capacité de l'adepte à résister aux effets de la peur et de l'intimidation. L'adepte utilise le niveau de son talent de **Cœur de lion** à la place de son niveau de **Volonté** lorsqu'il effectue les tests pour tenter de résister aux effets de la peur ou de l'intimidation.

ESPRIT DU LION

Niveau : rang

Action : NA

Karma obligatoire : non **Effort** : 0

Le talent **Esprit du lion** augmente les défenses de l'adeptes contre la peur et l'intimidation. L'adepte bénéficie d'un bonus égal à son rang en **Esprit du lion** à ses **Défenses sociales** et magiques contre ces types d'effets.

P. 195, Matrice partagée, « Par exemple, une **Matrice renforcée** partagée de rang 7 peut... ».

P. 204, Révélation des défauts d'armure, « Les effets de **Révélation des défauts d'armure** ne sont pas cumulatifs avec ceux du talent de **Repérage** Détection des défauts d'armure. ».

P. 209, Tir impressionnant, « Ensuite, il effectue un test de **Tir impressionnant** à la place de son test d'attaque au **contact** à distance. »

SPÉCIALISATIONS DE TALENT

P. 219, Création d'objet de matrice de sorts, ce sont des **Forgerons** cercle 3 et non 4 comme indiqué, qui ont accès à cette spécialisation.

P. 220, Création d'objets à filament, même remarque que précédemment.

P. 224, Image tenace, le coût en effort est plus important, notez : **Effort** : 2. De plus, modifier la phrase « L'adepte doit dépenser un point de karma puis effectue son test de **Faux semblants** normalement. Sur un degré de résultat **Bon**, les effets du talent durent un nombre d'heures égal au rang de l'adepte en **Faux semblants**. » par « L'adepte doit dépenser un point de karma lorsqu'il utilise cette spécialisation. La durée de l'illusion renforcée par le talent **Faux semblants** est augmentée d'un nombre d'unités de temps (rounds, minutes, heures, jours, ou toute autre unité de temps utilisée pour déterminer la durée de l'illusion renforcée) égal au rang de l'adepte en **Faux semblants**. »

P. 226, Neutralisation de maladie, le test s'effectue contre la **Défense magique** de la maladie, et non la **Défense sociale**.

COMPÉTENCES

P. 230, le tableau des compétences par défaut, il faut remplacer « **Conversation** » par « **Éloquence** » et « **Conduite d'animaux** » par « **Maîtrise des animaux** ».

P. 231, Tests de compétences, changer la phrase suivante : « Le degré de résultat obtenu devient tout particulièrement important pour les tests de **compétences connaissances** (les tests de **compétences connaissances**): » par : « ...pour les tests de **compétences de connaissances** (également appelés tests de **connaissances**). »

P. 235, Anticipation, la bonne action est : « **Action** : non ».

P. 237, Attaque tournoyante, là encore, la bonne action est : « Action : oui ».

P. 239, Création d'arme, « Cette compétence peut être utilisée comme une compétence d'artisanat-art. »

P. 240, Création d'arme, une erreur c'est glissée dans l'exemple. Il faut bien lire « quatre jours » (car l'arbalète à une taille de 4) au lieu des neufs indiqués.

P. 241, Cri de guerre, la bonne action est « Action : non ».

P. 241, Défi du champion, le niveau est basé sur le charisme et non la dextérité, il faut donc lire : « **Niveau** : rang + Charisme ».

P. 245, Médecine, la compétence nécessite une trousse médicale et non un kit.

P. 248, Sarcasmes, nécessite un entraînement, donc il faut lire : « **Usage par défaut** : non ».

LA MAGIE DES FILAMENTS

P. 267, à la toute dernière ligne, la bonne Difficulté est de 14, et non de 10.

L'ENCHANTEMENT

P. 276, le tableau comporte une erreur, c'est un modificateur de « -1 par tranche de 1 000 pa », comme l'indique le texte juste après. De plus, le modificateur due au temps passé est de « -1 par semaine ».

P. 276, Les objets faits main, c'est bien une compétence d'art est non un talent qu'il faut exploiter. Il faut donc remplacer les deux références au talent par le mot « compétence ».

P. 277, les armures et boucliers de tressellerie, remplacer le texte supprimer par celui qui le suit : « Une fois que le personnage dispose de la quantité de plantes nécessaire, il ne lui faut qu'une journée semaine de travail et un test d'enchantelement réussi pour produire une armure. Un bouclier peut être réalisé en moitié moins de temps, soit 3 jours. »

LA MAGIE DES SORTS

P. 294, Effet, juste après l'exemple et avant le paragraphe « La Difficulté d'incantation », il manque le paragraphe suivant : « À moins que la description du sort ne précise autre chose, un magicien peut effectuer un nombre maximum d'incantations d'un même sort égal à son rang en Incantation. Les effets multiple d'un même sort ne se cumulent pas. »

SORTS D'ÉLÉMENTALISME

P. 314, Molosses de feu, dans ses talents, il faut lire « Endurance » à la place de Résistance.

P. 319, Marchand élémentaire, il faut lire : « Nombre d'action : 1 ».

SORTS D'ILLUSIONNISME

P. 334, Échange, remplacer le mot « Après avoir tissé les filaments du sort, le magicien effectue un test d'effet d'Incantation contre la Défense magique de la cible. »

SORTS DE NÉCROMANCIE

P. 348, Cercle d'ossements, il faut lire : « Nombre d'action : 1 ».

P. 349, Fantôme brumeux, il faut lire : « Nombre d'action : 1 ».

P. 349, Gardien de poche, il faut lire « Points de légende : 30 ».

P. 358, Monture astrale, profil de jeu du cheval de monte astral : « **Pouvoirs** : Saut de géant C (2) : 8, Sens améliorés (ouïe, odorat) (2) : 5 ». Il manque l'exposant « C » après Saut de géant, pour indiquer que ce pouvoir s'utilise comme une compétence. De plus, dans le profil de jeu de la bête de la toundra astrale, il remplacer « Résistance » par « Endurance ».

P. 363, Mâchoires astrales, Il manque la section de règles après le profil technique des mâchoires astrales :

« Règles

Engloutissement : si les mâchoires astrales obtiennent un degré de résultat Extraordinaire lors d'un test d'attaque sur une créature de la taille d'un troll ou plus petite, cette dernière est entièrement avalée. Chaque round, le magicien effectue un test d'effet pour déterminer la quantité de dommages infligée à la cible, à moins qu'elle ne se libère. La cible doit réussir un test de Force contre le niveau d'effet du sort pour parvenir à s'extraire des mâchoires. Les personnages tués à l'intérieur des mâchoires astrales disparaissent pour toujours dans l'espace astral. »

P. 372, Créations d'imitations humaines, il faut corriger, pour l'Homme de pierre : « FOR : 12 » et « **Dommages** : Mains nues (2) : 14 » et ajouter à l'Homme de paille « **Équipement** : aucun ». Pour l'Homme d'acier, il faut corriger « Attaque (4) : 12 ».

P. 373, Voici l'armée putréfiée, effectué le changement suivant « Durée : rang années jours »

SORTS DE SORCELLERIE

p.386, Cage enchantée, le bon profil de jeu de la cage enchantée est : « **Armure physique** : 7 »

p.384, Bibliothèque mentale, effectué le changement suivant « **Portée** : contact personnel »

p.388, Masque protecteur, la dernière phrase du premier paragraphe n'est pas la bonne, elle doit être remplacée comme suit : « ~~Toutes les attaques physiques visant la cible la ratent et touchent le masque.~~ Toutes les attaques physiques effectuées contre la cible sans parvenir à la toucher frappent le masque à la place. »

p.391, Vision du passé, dans le tableau des modificateurs de Difficulté, une inversion c'est glissée, il faut lire : « 101-200 ans : **+21** ».

p.393, Blocage de la magie, il faut corriger le texte de la manière suivante : « ...ne génèrent pas de niveau : leur effet est seulement basé sur leur rang comme le Rituel karmique de karma, la Résistance l'Endurance et... »

BIENS ET SERVICES

P. 433, Table d'objets de bonne et d'excellente qualité, la ligne des armes d'excellentes qualités ont deux bonus : « +2 aux test d'interaction, **+1 au niveau de dommage de l'arme** »

P. 434, en bas du Table des restrictions de taille des armes, compléter le texte suivant : « * Les nains peuvent uniquement utiliser les armes de tir de taille 4 **maximum**, car leur petite... »

P. 438, Tables des armes de jet, un espion théran sylphelin nous a signalé un complot d'écumeurs trolls. Le renvoi en fin de table devrait être : « *** **Augmentez** Diminuez d'un degré le seuil de disponibilité de cette arme lorsqu'un sylphelin essaie de l'obtenir. »

P. 440, Tables des armures, un marchand t'skrang nous a refilé un lot d'armures et on a pas été assez vigilant. En attendant de remettre la main sur ce gredin, il faut corrigé certains petit détail d'enchantement. En effet, il manque la lettre « T » dans la colonne DE de l'Armure de peau vivante. Et la lettre « E » dans la colonne DE de l'armure en Peau de wyvern.

P. 441, Tables des boucliers, le même marchand nous a fait croire que l'écu était gratuit alors qu'il vaut 50pa.

P. 442, Concevoir une armure rapiécée, le t'skrang parlait trop vite, en reprenant les notes, nous n'avons pas fait attention. Il ne faut pas lire « Par exemple, un personnage peut combiner 1 grande pièce, 1 pièce moyenne et 2 petites pièces. » mais « Par exemple, un personnage peut combiner 1 grande pièce avec 1 pièce moyenne ou 2 petites pièces. »

P. 443, Acheter des pièces d'armure, les coûts indiqués pour les petites pièces d'armure ne correspondent pas à ceux indiqués dans la Table des prix des armures rapiécées. Le t'skrang nous a volé, il faut lire : « La grande pièce coûte 55 pièces d'argent, la petite pièce de cuir bouilli coûte 5 pièces d'argent, et la petite pièce de cuir rembourré coûte 3 pièces d'argent, pour un total de 63 pièces d'argent. »

P. 448, Broche de vigilance, le texte est plus clair ainsi : « Quand celui-ci est sur le point d'être Surpris par une attaque, il fait un test de Perception... ».

P. 449, Bourse silencieuse, son véritable poids est de 1kg, et non 12.

P. 451, Cartes de navigation, remplacer le texte comme suit : « Il est nécessaire à quiconque souhaite utiliser la compétence Navigation Orientation (voir chapitre Compétences, p.246). »

P. 452, Table d'équipement d'aventure, les poids sont indiqué en livres et non en kg, sauf ceux qui sont négligeables.

P. 454, Table du gîte et du couvert, la ligne « Rations : » ne devrait comporter aucun prix, poids ou disponibilité.

P. 455, Table des services commerciaux, les lignes « Armurier : », « Forgeron : » et « Messenger : » ne devraient comporter aucun prix ou disponibilité.

P. 456, Table des transports, les lignes « Bateau : » et « Transport (par personne/monture *) : » ne devraient comporter aucun prix ou disponibilité.

P. 457, Guérir les montures, il faut lire « Les personnages peuvent mélanger leurs remèdes à la nourriture de l'animal, mais cela réduit l'efficacité des soins apportés par 2 mais cela réduit de moitié l'efficacité des soins apportés. »

P. 457, Table des montures, les valeurs de la colonne des capacités de transport sont à diviser par deux pour obtenir l'équivalent en kilogrammes.

P. 458, Table des selleries et harnachements, les Poids sont à diviser par deux pour obtenir l'équivalent en kilogrammes.

P. 458, Table des selleries et harnachements, les lignes « Attelage : », « Couverture, étriers, selle : » et « Chien : » ne devraient comporter aucun prix ou disponibilité.

P. 459, Table des vêtements, les Poids sont à diviser par deux pour obtenir l'équivalent en kilogrammes.

PASSIONS ET QUESTEURS

p.478, Protection du foyer, dans le dernier paragraphe, remplacer le terme « Seuil de dommages » par « Seuil de mort ». Mettre un point final après « barrière » et supprimer le reste de la phrase, puisqu'il est impossible de faire des coups critiques sur des barrières.

APPENDICES, TABLE DES TALENTS

Esquive des pièges, le bon niveau est « Rang + Dex ».

Partage du sang, Karma obligatoire remplacer « Sp » par « Oui ».

Sarcasmes, remplacer le coût d'effort 0 par 1.

Tables des spécialisations de talent

Sabot rapide, pour les Cavaliers, le bon coût est : « Effort : 2 »

Identification des traces, pour les Éclaireurs, les bonnes valeurs sont « Rang : 5 » et « Effort : 2 ».

Table des Spécialisations de l'Élémentaliste, il manque la ligne suivante : « Nom de la spécialisation : Tissage de minerai élémentaire (p.229) ; Nom du talent : Tissage de filament ; Rang : 3 ; Effort : 2 »

Table des Spécialisations du Forgeron, il manque la ligne suivante : « Nom de la spécialisation : Tissage de minerai élémentaire (p.229) ; Nom du talent : Tissage de filament ; Rang : 3 ; Effort : 2 ».

Image tenace, pour l'Illusionniste, la bonne valeur est « Effort : 2 (voir texte) »

Sort nommé, pour le Nécromancien, la bonne valeur est « Rang : 7 »

Répartie cinglante, pour le Troubadour, la bonne valeur est « Effort : 2 »

Table des pouvoirs des questeurs

Remplacer le mot « Effort » par « Passion » pour l'entête de la 5ème colonne de la table.

Table des compétences

Attaque annoncée, les bonnes valeurs sont : « Par défaut : Non » et « Action : Oui ».

Attaque tournoyante, la bonne valeur est : « Action : Oui ».

Coup de bouclier, la bonne valeur est : « Action : Non ».

Sarcasmes, la bonne valeur est « Effort : 1 » et « Par défaut : Non »

Table des sorts de nécromancie

Armure de l'âme, la bonne valeur est : « Effet : +5 Mys ».

Résumé de création des personnages, Table des caractéristiques de la colonne Capacité de transport/Capacité à soulever, les poids indiqués sont exprimés en livres, et non en kilogrammes.

Référence de combat

P. 505, Table des options de combat, il manque les renvois de page pour chaque option :

- Attaque agressive (p.403)
- Attaque caudale (p.48)
- Attaque étourdissante (p.403)
- Attaque précise (p.404)
- Bond de rétablissement (p.404)
- Céder du terrain (p.404)
- Contourner le bouclier (p.405)
- Déplacement en deux temps (p.405)
- Détruire un bouclier (p.405)
- Garde défensive (p.406)
- Réceptionner une charge (p.406)
- Renverser (p.406)
- Viser (p.406)

Référence de combat

P. 505, Table des options de combat, il manque les renvois de page pour chaque modificateur de situation :

- À terre (p.407)
- Couvert (p.407)
- Déplacement ralenti (p.408)
- Étourdi (p.408)
- Harcelée (p.408)
- Obscurité (p.408)
- Portée (p.409)
- Pris au dépourvu (p.409)
- Surpris (p.409)

Il manque également les modificateurs suivants :

- Densité du couvert (p.407)
- Débordé (p.408)
- Changer d'action (p.398)
- Changer d'option de combat (p.398)
- Action retardée (p.397)
- Tir dans mêlées (p.412)

Il manque également le diagramme de dispersion.

Feuille de personnage

Remplacer « Résistance » par « Endurance ».

DOSSIER DE PERSONNAGE

Table des caractéristiques, colonne Capacité de transport/Capacité à soulever : les poids indiqués sont exprimés en livres, et non en kilogrammes.



Crédits

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation. Tous droits réservés, 2011. Pour de plus amples informations sur Earthdawn, consultez le site Internet : www.black-book-editions.fr.

Errata : Jean-Cyril Amiot, traqueur en chef et les internautes.

Sélection, relecture et peaufinage : Franck Mercier

Mise en page et retards : Damien Coltice