

ERRATA



OICI LES CORRECTIONS DE LA IERE IMPRESSION DE LA version française ainsi que celles, en date du 10/12/2021, de la version originale rapportées depuis lors.

LIVRE DE BASE

III - Les Aventuriers

- . page 34 colonne 1 : Jar Eel libère le roi > 15-19 A assisté à l'intronisation de Pharandros par Jar-eel. Gagnez Loyauté (empereur Rouge) à 10 %. => à +10%.
- . page 53 colonne 1 : Si le total des résultats est inférieur à
 92 => est inférieur ou égal à 92.
- . page 59 colonne 1: Combiner/Séparer, Dissiper, Commander, Invoquer et **Exploiter**. => **Drainer**.
- . page 74 colonne 1 : Babeester Gor > Compétences de culte de départ > Langue (**ténèbres**) +10 % => Langue (**terreux**) +10%.
- . page 85 colonne 1: dans Passions, + **Amour (Famille) 60%**. IV Les Régions d'Origines
- . pages 134/135 : L'échelle de la carte est 0,45 cm pour 10 km. (Et pour les cartes A2 des régions d'origine du supplément Cartes de la Passe du Dragon: 1 cm = 10 km).

V -Le Système de Jeu

- . page 142 :Tests en opposition : Si les deux réussissent leur test, celui qui a obtenu **le plus haut résultat** l'emporte.
- => Si les deux réussissent leur test, celui qui a obtenu le meilleur niveau de réussite l'emporte.
- . page 144 : Égalité : une égalité (les deux participants ont réussi mais en obtenant le même **résultat**) => Égalité : une égalité (les deux participants ont réussi mais en obtenant le même **niveau de réussite**).
- . page 147: sous la Table de Résistance : Un résultat de 1-5 est toujours **un échec**. => Un résultat de 1-5 est toujours **une réussite et un résultat de 96-00 est toujours un échec**.

VIII - Le Combat

. page 198 colonne 2 : Parades spéciales > Contre une attaque critique: rajouter "sans tenir compte de la protection de l'armure." à la fin de la phrase. Note : un critique ignore l'armure de manière générale. Ce n'est donc pas spécifique au point, juste un rappel.

XI- La Magie

. page 251 colonne 1 : Voix des **Tempête => Tempêtes** XIV- La Magie Runique

. page 329 colonne 1 : Entrave au Chaos: Pour chaque point cumulé, ôtez –% à la compétence d'attaque de l'entité chaotique visant le bénéficiaire. => -20%.

XVII - La Sorcellerie

- . page 393 colonne 1 : Dans la table de Créer un son, l'entrée n°6 est maintenant "**Des vagues déferlant ...**":
- . page 395 colonne 2 première ligne : Dans Drainer le corps, "doit vaincre **les points de magie** de sa victime" => "doit vaincre **le POU** de sa victime".

XVIII - L'Equipement

- . page 413 colonne 1 : Dans Outillage, "Parchemin" est remplacé par "Papyrus, Grand" et "Parchemin en peau (un feuillet)" indique être "40cm de long."
- . page 418 colonne 2 : Dans l'exemple d'Harmast, "après une saison d'entraînement." est remplacé par "après deux saisons d'entraînement."
- . page 421 colonne 2 : La table Bilan des récoltes commence maintenant avec "10 et moins" et se termine avec "96 et plus"
- . page 422 colonne 2 : Dans l'entrée Noble, ajouter "**Sa** rançon est fixée à 1000 l."

Fiche de l'aventurier

. page 429 : Propriétés > Récolte > Quête **héoïque => héroïque Note:** Version corrigée de la fiche disponible sur www.deadcrows.net

BESTIAIRE

BABOUINS

. page 30 colonne 1 : Base RA : $4 \Rightarrow 3$

. page 30 colonne 2 : Griffes RA 8 => 7, Morsure RA 8 => 7, Lance courte RA 6 => 5, Fronde Dégats 1D8 RA 2 => Dégats 1D8+2 RA 1. Note : Leur tactique habituelle consiste à frapper avec la lance, puis de s'approcher pour griffer et mordre. => griffer ou mordre.

Broos

. page 91 colonne 2 : Un sort lancé avec 2 points infecte directement la cible au niveau **grave** => au niveau **aïgu**.

BRISER

. page 92 colonne 1 : Remplacer "Mais il brisera une arme sur laquelle on a lancé un sort de magie spirituelle ou de sorcellerie. Le sort est cumulable, il peut dans ce cas fracasser dans la même attaque plusieurs objets portés par la cible. Si le sort est lancé sur un objet soumis à la magie runique, comme Épée de vérité ou Écraser, alors Briser ne prendra effet que s'il est alimenté par assez de points de Rune pour égaler ou dépasser ceux investis dans ces sorts runiques." par "La magie spirituelle temporelle, la magie runique ou la sorcellerie ne rendent pas l'objet immunisé contre le sort. Le lanceur de sorts peut utiliser des points de magie pour surmonter la magie de l'objet à raison de 2 points par point de Rune, 1 point par point de magie spirituelle ou 1 point par force de sorcellerie. Le sort est cumulable, il peut dans ce cas fracasser dans la même attaque plusieurs objets portés par la cible."

ABEILLES GÉANTES

. page 128: Ajouter

Arme % Dégâts RA Morsure* 30 1D6+1D4 7 Piqûre* 30 1D6+1D4 7

*Une abeille peut à la fois mordre et piquer dans le même round de mêlée. Le dard injecte un poison dont le POT est égal à la moitié du score de CON de l'abeille. Elle peut également empaler (voir description ci-dessus).

Elémentaires

. page 169 colonne 2 : Propriétés Générales. Ajouter :

Ne disposant pas de la caratéristique DEX, toutes les attaques d'un élémentaire interviennent à la fin du round (RA 12).

SPECTRES

. page 180 colonne 1 : **Bouclier** spirituel ajoute +2 points => **Ecran** spirituel ajoute +2 points.

. page 180 colonne 2 (première ligne) : égal à la moitié **des points de magie actuels** du spectre. => égal à la moitié **du POU** du spectre.

KIT DE LA MENEUSE

4eme de couverture

un écran épais en quatre volets et au format paysage, soit plus d'un mètre de long sur environ vingt centimètres de haut. => quatre volets au format portrait.

Calendrier

.page 9 Saison de la Terre > Jour 30 : Equinoxe **de printemps** => Equinoxe **d'automne.**

Livret Aventures

XIOBALG . page 96 colonne 1 : RA TAI : $4 \Rightarrow 2$.

SANGLIER DE XIOBALG

. page 96 colonne 2 : Points de vie : $20 \Rightarrow 19$. Les PV des localisations à 6 passent à 7.

YARAM

. page 96 colonne 2 : Points de vie : **12** => **13**. RA TAI : **5** => **2**.

. page 97 colonne 1 : Epieu RA **5** => **4**. PV => **ajouter 1 point à chaque localisation** de Yaram.

Sanglier de Yaram

. page 97 colonne 1 : Les PV des localisations à **5** passent à **6**.

. page 98 colonne 2 : Points de vie : 14 => 15. RA TAI : 5
=> 2. Epieu RA 5 => 4. Epée large RA 6 => 7.

SANGLIER DE KRANAG

. page 98 colonne 1 : Les PV des localisations à **6** passent à **7**. **Durag**

. page 98 colonne 2 : Points de vie: **13** => **14**. Epieu RA **6** => **5**. SANGLIER DE DURAG

. page 99 colonne 2 : Les PV des localisations à **6** passent à **7**. MARDU

. page 99 colonne 1 : Points de vie: 15 => 16.

. page 99 colonne 2 : Epieu Dégats **1D10+3D6** => **1D10+1+3D6**. PV => **ajouter 1 point à chaque localisation** de Mardu.

Sanglier de Mardu

. page 99 colonne 2 : Les PV des localisations à **6** passent à **7.** OUALBALG

. page 100 colonne 1 : Points de vie : **16** => **17**. Epieu RA **6** => **5**.

SANGLIER DE QUALBALG

. page 100 colonne 2 : Les PV des localisations à **6** passent à **7**. **ZEOLDAN**

. page 100 colonne 2 : Points de vie : $14 \Rightarrow 17$. RA TAI : $4 \Rightarrow 2$.

. page 101 colonne 1 : Lance 2M RA **5** => **4**. Epée large RA **7** => **6**. Bouclier moyen RA **8** => **7**.

SANGLIER DE ZEOLDAN

. page 101 colonne 1 : Les PV des localisations à 6 passent à 7.