

Ⓔ Ⓕ Ⓖ Ⓗ Ⓘ Ⓚ Ⓛ Ⓜ Ⓝ Ⓟ Ⓡ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓜ ⓝ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

RUNEQUEST

* Ⓚ Ⓛ Ⓜ Ⓝ Ⓟ Ⓡ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓜ ⓝ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

ERRATA

Ce document recense les principales erreurs de la première version imprimée et propose des reformulations pour les passages manquant de clarté.

Un immense merci à Hamilcar pour ses nombreuses corrections, et un grand merci à Batronoban, à Conduitiarii et à Hegan pour leurs remarques.

18/04/2015



ERRATA

APERÇU DES ERREURS LES PLUS IMPORTANTES

- ⇒ Animisme : confusion dans la terminologie entre *Non Lié* et *Libéré*.
- ⇒ Compétences : incohérences de traduction pour *Guérison/Médecine*, *Nage/Natation*, *Modelage/Manipulation*, *Évasion/Esquive*, *Furtivité/Discrétion* ;
- ⇒ Combat : incohérence de traduction pour *Choisir Localisation/Cibler* ;
- ⇒ Créatures : confusion *trait/capacité* (présente dans la VO) ;
- ⇒ Equipement : confusion *Expérience/Amélioration* ;
- ⇒ Magie Populaire : un sort manque à l'appel ;
- ⇒ Professions : incohérence Berger/Éleveur ;
- ⇒ Sorcellerie : la traduction du nom du sort *Conjurer* est un contresens et l'encadré de la page 242 fait en fait référence à ce sort et non pas au sort *Invoquer*.
- ⇒ Théïsme : mention de *Points de Dévotion* à la place de *Points de Magie de la Réserve de Dévotion* ;

DÉTAIL DES CORRECTIONS

PAGE 20

POINTS DE COMPÉTENCES CULTURELS

La 1^{ère} phrase de la liste devient :

Appliquez les bonus automatiques aux compétences Coutumes et Langue Maternelle : ils sont égaux à + 40 %, quelle que soit la culture choisie.

PAGES 41-46, 91, 162, 306, 307, 308, 339, 375, 384

Remplacer *Médecine* par *Guérison* (compétence professionnelle décrite à la page 71).

PAGES 21, 64

Remplacer *Nage* par *Natation*

PAGE 106

NAGE

Le 1^{er} passage entre parenthèses devient : (*voir la Compétence Natation à la page 64*).

PAGE 42

BERGER

Remplacer le titre *Berger* par *Éleveur*.

PAGES 47 ET 50

PAGE 47 : SORCIER ET PAGE 50 : SORCELLERIE

Remplacer *Modelage* par *Manipulation*

PAGES 68 ET 131

Remplacer *Évasion* par *Esquive*.

PAGE 78

COMPÉTENCES OPPOSÉES SUPÉRIEURES À 100 %

Le 1^{er} paragraphe devient : *Si le participant le plus compétent dans un jet Différentiel ou d'Opposition possède une compétence dépassant 100 %, il soustrait 100 à sa valeur de*

compétence ; cela correspond au malus à la compétence que subiront tous ceux qui sont impliqués dans le jet, lui inclus. Dans le cas d'un personnage avec 130 % dans la compétence testée, lui et ses adversaires subiront donc un malus de 30 % à la compétence. L'avantage du personnage est ainsi maintenu, tout en réduisant la compétence des adversaires.

PAGE 80

Remplacer *Locale* par Savoir Régional.

PAGES 97, 122, 145

Remplacer *Choisir Localisation* ou *Choisir la Localisation* par Cibler

PAGE 101

AMÉLIORATIONS

La 1^{ère} phrase devient : *Si une tâche dépasse 100 % en quatre Tours ou moins, elle gagne un nombre d'Améliorations indiqué dans le tableau de Qualité des Objets.*

Le 3^e élément de liste devient : Échec : Pas d'Amélioration.

PAGE 121

GUÉRISON DE BLESSURE

Dans la 2^e colonne, la dernière phrase de la liste devient :

Si elles ne sont pas traitées dans un nombre de jours égal à un vingtième de la compétence de Guérison du blessé, les Blessures Graves sans démembrement deviennent des mutilations et réduisent définitivement de 1 les Points de Vie de la Localisation.

GUÉRISON MAGIQUE

La 4^e phrase devient :

Par exemple, le sort de magie populaire Soins ne soigne que les Blessures Légères.

PAGE 133

STYLES DE COMBAT (MARGE)

Remplacer *Bouclier Hoplite* par *Aşpis*, et *Bouclier de Pelta* par *Pelta*.

PAGE 136

Il manque le titre de section Actions de Combat.

PAGE 137

MANOEUVRER

La dernière phrase devient : *Voir la section Manoeuvrer à la page 153.*

PAGE 145

DÉSARMER

La 2^e phrase devient : *Si l'adversaire échoue, son arme est projetée à une distance égale au jet du Modificateur de Dégâts du personnage en mètres.*

PAGE 148

TENIR BON

Remplacer *Tenir Bon* par Tenir Ferme.

PAGE 149

ENGAGEMENT

La 2^e phrase du 2^e paragraphe devient :

Ceci est normalement réalisé par l'intermédiaire d'une action de combat, comme Changer la Distance ou Manoeuvrer, mais parfois, une opportunité inespérée de se désengager se présente via une Manœuvre.

PAGE 152

Le 2^e paragraphe devient : Elles se retrouvent rarement en position couchée après avoir esquivé.

PAGE 177

APPRENDRE DE NOUVELLES CAPACITÉS

Dans la 1^{ère} phrase, remplacer *compétences* par capacités.

PAGE 181

1ÈRE COLONNE

Le 5^{ème} paragraphe devient : *Par défaut, tous les sorts de Magie Populaire ont une Intensité et une Magnitude de 1, ce qui reflète leur faiblesse intrinsèque.*

PAGE 196

La profession Pêcheur fait mention du sort de Magie Populaire Assèchement qui n'est pas présent dans les descriptions des sorts.

Voici le sort manquant. Nous vous proposons de remplacer la traduction Assèchement par Sécher.

SÉCHER

Instantané, Contact

Ce sort débarrasse un objet ou une personne de toute trace d'humidité extérieure, qui glisse jusqu'au sol pour former une flaque, ou s'évapore dans un nuage de vapeur. Ce sort sert normalement à se sécher après une grosse pluie ou à empêcher l'équipement de pourrir, mais bien d'autres usages sont possibles. Le lanceur peut sécher un objet d'une TAI allant jusqu'à POU x 2.

PAGE 207

TERMINOLOGIE CONCERNANT L'UTILISATION

DE FÉTICHES (MARGE)

Le 3^e paragraphe devient :

Délié- Esprit qui est irrémédiablement séparé du fétiche, soit parce qu'il a été affranchi, soit parce que l'objet a été brisé. Un esprit délié ne peut pas être rappelé à nouveau dans le fétiche, même si celui-ci est intact.

PAGE 208

1^{ÈRE} COLONNE, 6^E PARAGRAPHE

Changez les deux premières phrases du 6^e paragraphe comme suit : *Briser physiquement un fétiche délié immédiatement l'esprit contenu, qui peut alors repartir dans le Monde des Esprits ou, s'il est hostile, tenter d'attaquer le propriétaire qui l'a emprisonné.*

Changez le 7^e paragraphe comme suit : *Le propriétaire d'un fétiche peut volontairement délié l'esprit qui est à l'intérieur. Il peut vouloir agir ainsi pour remplacer l'esprit par une version moins endommagée, ou lui permettre de s'engager dans un Combat Spirituel sans détruire le fétiche, qui pourra servir à nouveau. Le propriétaire ne peut délier un esprit que si sa compétence Contrainte est capable de gérer le POU de cet esprit.*

PAGE 210

2^E COLONNE, 1^{ÈRE} PARAGRAPHE.

Remplacer la dernière phrase comme suit : *En fait, il est extrêmement difficile d'utiliser cette capacité sur une cible non consentante, à moins que la victime ne se rende pas compte de la menace ou soit réduite à l'impuissance d'une manière ou d'une autre.*

PAGE 211

1^{ÈRE} COLONNE

La 2^e phrase devient :

Si la cible parvient à battre l'esprit par un ou plusieurs niveaux de réussite, elle est considérée comme immunisé aux autres tentatives de désincarnation de cet esprit jusqu'à ce qu'une journée entière se soit écoulée.

COMMANDER À DES ESPRITS NON LIÉS

Le titre devient *Commander à des Esprits Déliés.*

PAGE 212

LE COMBAT SPIRITUEL EN UTILISANT

DES ESPRIT LIÉS OU INVOQUÉS

A partir de la 2^e phrase :

Ainsi, si un animiste veut qu'un esprit lié engage un combat, il faut d'abord qu'il le délié ou qu'il brise irrévocablement l'objet fétiche.

Délié un esprit de son fétiche réduit le contrôle d'un animiste sur l'entité et ôte toutes chances de le rappeler immédiatement. Un esprit libéré ne peut donc être utilisé qu'une seule fois de cette façon.

[...]

En général, l'esprit délié accomplit les souhaits de l'animiste, soit parce qu'il est allié à sa tradition spirituelle, parce qu'il lui est reconnaissant pour sa libération, soit parce qu'il craint la

puissance de l'animiste. Toutefois, si le test est un échec, il n'existe aucune obligation pour l'esprit d'exécuter les ordres et il peut même se retourner contre lui.

POSSESSION CACHÉE

Dans la dernière phrase, remplacer Furtivité par Discrétion.

PAGE 241

BANNIR

La dernière phrase devient : *De même, Bannir ne fonctionne pas sur les esprits en train de posséder une victime, seulement ceux qui ont déjà abandonné leur hôte.*

PAGES 246

L'encadré de la page 246 *Invoquer les Entités d'Outre-monde* se rapporte au sort Conjuré décrit à la page 242.

PAGES 242 ET 246

La traduction du sort de sorcellerie Conjure en *Conjurer* est un contresens. De ce fait, nous avons estimé qu'une nouvelle traduction était nécessaire. Afin de limiter au maximum les changements de mise en page, nous avons opté pour la solution suivante :

Le sort *Conjurer* devient *Invoquer*

Le sort *Invoquer* devient *Apporter*

PAGES 247, 312, 314, 347, 408

Remplacer le terme *trait* (un talent mystique, voir page 226) par *capacité* (voir Capacités de Créature page 312)

PAGE 260-261

LA SAGA DE KARA (MARGE)

la dernière phrase devient : *Ce n'est que la moitié de son potentiel maximum, mais même si elle recommence une deuxième cérémonie le lendemain, elle ne pourra augmenter au-delà de quatre le nombre actuel de Points de Magie de sa Réserve de Dévotion, car la taille de sa congrégation la limite.*

PAGE 261

DONNER DES POINTS DE MAGIE

La 1^{ère} phrase du 2^e paragraphe devient : *Le nombre actuel de Points de Magie dans la Réserve de Dévotion ne devrait pas excéder le montant de la dernière donation.*

PAGE 269

EXTENSION

Le début de la 3^e phrase devient : *Le maintien de l'Extension nécessite seulement de réduire les Points de Magie de la Réserve de Dévotion du théiste.*