



RUNEQUEST



ERRATA

Cette dernière mise à jour du livre de base de R²UNEQUEST 6 doit son existence aux longs mois de relecture de **Benoît Tainturier**, qui a réalisé un travail digne d'un seigneur runique !

Grâce à lui, nous avons pu corriger de très nombreuses coquilles typographiques et orthographiques, des mal-adresses de style et des erreurs de mise en page. Nous présentons nos excuses aux acquéreurs de la VF de R²UNEQUEST 6 pour ces erreurs et nous ferons de notre mieux pour améliorer le processus de relecture de nos prochaines traductions.

En préparation de la VF de Mythras, le successeur de R²UNEQUEST 6, nous avons aussi mis à jour la traduction de certains termes, en intégrant les suggestions de Benoît Tainturier, de Stéphane Salmons et de James Manez.

Malheureusement, nous ne pourrons pas mettre à jour le PDF sur RapideJDR ou le site de Design Mechanism. Pour obtenir le PDF mis à jour :

1. Contactez-nous par courriel à l'adresse arasmo [at] wanadoo.fr ;
 2. Utilisez un sujet de message du type « RQ6 VF : obtention de la mise à jour PDF » ;
 3. Fournissez une preuve d'achat en pièce jointe, par exemple un courriel de facturation.
- Vous recevrez ensuite un courriel de notre part vous indiquant le lien vers le PDF mis à jour.

Cet errata indique les nouvelles traductions et les corrections les plus importantes.

08/06/2016





ERRATA

NOUVELLES TRADUCTIONS

- ⇒ En raison des confusions avec l'action Manoeuvrer, le terme Manoeuvre a été renommé **Effet Spécial**.
- ⇒ Deux Effets Spéciaux ont été renommés : Presser l'Avantage devient **Avoir l'Avantage**, Cibler devient **Choisir Localisation**.
- ⇒ Dans les blocs de statistiques, les abréviations de la taille Colossale et de l'allonge Courte portaient à confusion. La taille Colossale devient donc **Très Grande (TG)**.
- ⇒ Afin de mieux retranscrire la gradation des Niveaux de Fatigue, la progression est désormais la suivante : Frais, Essoufflé, Fatigué, **Exténué, Épuisé, Affaibli**, Incapacité, Semi-Conscient, Comateux, Mort.
- ⇒ Concernant les traits des maladies et des poisons (voir page 113 du livre de base), nous avons remplacé le trait Condition par **Affection**.
- ⇒ La traduction de quelques noms de sorts a été modifiée.
- ⇒ La présentation et la traduction de certains tableaux ont été revues : voir page 4 et 5 de l'errata.

Nouveau terme	Ancien terme	Catégorie
Affaibli	Exténué	Fatigue
Avoir l'Avantage	Prendre l'Avantage	Effet Spécial
Choisir Localisation	Cibler	Effet Spécial
Contrecarrer	Prévenir	Magie Populaire
Détruire	Fragmenter	Sorcellerie
Effacement	Oblitération	Théisme
Effet Spécial	Manoeuvre	Combat
Enchevêtrement	Emmêle	Théisme
Encombré	Entravé	Encombrement
Épuisé	Harassé	Fatigue
Exténué	Épuisé	Fatigue
Fouisseur	Tunnelier	Capacité de créature
Guérir l'Esprit	Guérison de l'Esprit	Théisme
Guérir le Corps	Guérison du Corps	Théisme
Guérir les Maladies	Guérir Maladie	Théisme
Guérir un Sens	Guérir les Sens	Théisme
Guérir une Blessure	Guérir Blessure	Théisme
Inoculer Venin	Injecter Venin	Effet Spécial (Venimeux)
Projeter (Sens)	Projection (Sens)	Sorcellerie
Restauration	Guérir Membre	Miracles de Théisme
Surchargé		Encombrement
Très Grande (TG)	Colossal (C)	Taille des armes

CORRECTIONS

- ⇒ page 34 : dans la table des relations, à la ligne 96-100 : « le pouvoir national » au lieu de « le pouvoir régional ».
- ⇒ page 41 : il manque la valeur de la compétence « Connaissance (Histoire Militaire) ».
- ⇒ page 53 : « 8 pour INT et TAI » au lieu de « 6 pour INT et TAI ».
- ⇒ page 100 : « Unité de Tour de Tâche » au lieu de « Unité de Round de Tâche ».
- ⇒ page 118 : « Considérez la vitesse en mètres par Round de Combat, et consultez la Table des Distances de Chute pour une hauteur égale à la moitié de la vitesse. » au lieu de « Supposons que la vitesse, en mètres par Round de Combat, soit égale à la moitié de la hauteur affichée dans la Table des Distances de Chute. » Note : il y a une erreur dans le texte d'origine car, pour que l'exemple soit juste, il faut diviser la vitesse par deux pour la faire correspondre à une hauteur de chute.
- ⇒ page 121 : « un vingtième de la compétence Guérison, deviennent » au lieu de « un vingtième de la compétence Guérison du blessé, deviennent » Note : La compétence Guérison du blessé n'intervient pas, on compare l'ancienneté de la blessure à la compétence du soigneur pour savoir si le blessé garde des séquelles.
- ⇒ page 121 : « pour limiter le nombre et la difficulté des combats en tenant compte » au lieu de « pour mettre en place des combats tout en tenant compte ».
- ⇒ page 127 : « précipice recouvert d'un plancher factice relié à un mécanisme capable de se refermer après la chute de la victime » au lieu de « précipice derrière de fausses portes à charnières avec un contrepoids qui les fait revenir à leur place après la chute de la victime ».
- ⇒ page 263 : « Zone » au lieu de « Aire » (Aire étant une traduction maladroite de "Area").
- ⇒ page 271 : « le sort l'exorcisera du moment que l'Intensité de l'esprit » au lieu de « le sort l'exorcisera du moment que son Intensité ».
- ⇒ page 344, tableau Cyclope, ligne Grande Massue : « Immense Massue » au lieu de « Grande Massue ».
- ⇒ page 344, tableau Cyclope, ligne Grande Massue : « I » (Inaccessible, cf page 325) au lieu de « TL ».
- ⇒ page 347 : « Gnome 6 mètres, Salamandre et Ondine 8 mètres, Ombre et Sylphe 10 mètres. » au lieu de « Gnome et Salamandre 6 mètres, Ondine 8 m et Sylphe 8 m. »
- ⇒ page 347 : « (au contact ou à distance) » au lieu de « (coups ou lancés de loin) ».
- ⇒ page 348 : au début de la page, juste avant la phrase « Chaque élémentaire possède un certain nombre de capacités[...]», rajouter la phrase suivante qui a été oubliée dans la VF : « L'armure est prise en compte lorsqu'un élémentaire frappe son adversaire, mais pas lors d'Engloutissement »
- ⇒ page 352, tableau Géant, ligne Branche d'Arbre : « E » au lieu de « C » ; « TL » au lieu de « L » et « 2d8+1d10 » au lieu de « 2d6+1d10 ».
- ⇒ page 359, tableau Halfelin, ligne Épée courte : « Épée courte (taille Halfelin) » au lieu de « Épée courte » et « 1d4+1-1d4 » au lieu de « 1d6-1d4 ».
- ⇒ page 364, tableau Hybride du Chaos, ligne Rondache : « G » au lieu de « L ».
- ⇒ page 375, tableau Minotaure, ligne Grande Hache : « Énorme Hache » au lieu de « Grande Hache ».
- ⇒ page 375, tableau Minotaure, ligne Grande Hache : « 2d8 + 2 + 1d6 » au lieu de « 1d12 + 2 + 1d6 ».
- ⇒ page 375, tableau Minotaure, ligne Grande Masse : cette ligne a été supprimée, car elle ne figure plus dans la VO révisée.
- ⇒ page 375, tableau Minotaure, ligne Grande Lance : « TG » au lieu de « C ».
- ⇒ page 392, tableau Slargr, ligne Morsure : « C » au lieu de « M ».
- ⇒ page 392, tableau Slargr, ligne Griffes : « M » au lieu de « S ».
- ⇒ page 396 : « un objet en leur possession » au lieu de « une possession ».
- ⇒ page 396, tableau Troll, ligne Grande Masse : « Massue (taille Troll), G, M, 1d8 + 1d8 » au lieu de « Grande Masse, C, L, 2d6 + 1d8 ».
- ⇒ page 396, tableau Troll, ligne Grand Marteau : « Maillet, E, TL, 1d12 + 3 + 1d8 » au lieu de « Grand Marteau, C, L, 1d10 + 3 + 1d8 ».
- ⇒ page 406, 407, 410, 412, 413, 415, 416 : Tableaux des Esprits, ligne POU : « Dépend de l'Intensité » au lieu de « Comme pour l'Intensité ».
- ⇒ page 446, ligne 99-100 Affaiblissant : « pour chaque coup touchant la cible. » au lieu de « pour chaque coup réussi (sans défense). »

TABLE DES PRÉCIPITATIONS (PAGE 129)

Humidité Relative	Couverture Nuageuse Typique	Quantité par Heure	Durée	Délai d'Exposition
0-12	Aucune	Aucune	Aucune	Toutes les heures
13-25	Quelques nuages	Très légère (0-1 mm)	1d10 minutes	2 heures
26-37	Nuages épars	Légère (1-2,5 mm)	1d6 x10 minutes	3 heures
38-50	Gros nuages	Modérée (2,5-10 mm)	1d2 heures	4 heures
51-62	Légèrement couvert	Forte (11-25 mm)	1d3 heures	4 heures
63-75	Modérément couvert	Très forte (26-50 mm)	1d6 heures	3 heures
76-87	Totalement couvert	Mousson (51-80 mm)	1d8 heures	2 heures
88-100	Nuages de tempête	Déluge (81+ mm)	1d12 heures	Toutes les heures

TABLE DES TEMPÉRATURES (PAGE 129)

Temp °C	Climat	Risque d'Exposition	Délai d'Exposition
En dessous de 20	Polaire	Oui	Minutes
- 19 à - 10	Glacial	Oui	15 Minutes
- 9 à 0	Gel	Oui	1 Heure
1 à 10	Frisquet	Oui	1 Jour
11 à 20	Doux	Non	Aucun
21 à 30	Chaud	Non	Aucun
31 à 40	Très chaud	Oui	1 Heure

ANNEXE 3 : LOCALISATIONS DES NON HUMAINS

Arachnide	
1d20	Localisation
1-2	Patte Arrière Droite
3-4	Patte Arrière Gauche
5-6	Patte Milieu Droite
7-8	Patte Milieu Gauche
9-10	Patte Avant Droite
11-12	Patte Avant Gauche
13-14	Abdomen
15-16	Patte Devant Droite
17-18	Patte Devant Gauche
19-20	Céphalothorax

Draconien	
1d20	Localisation
1-2	Queue
3-4	Patte Arrière Droite
5-6	Patte Arrière Gauche
7-8	Arrière-Train
9-10	Aile Droite
11-12	Aile Gauche
13-14	Poitrail
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Ophidien	
1d20	Localisation
1-3	Pointe de la Queue
4-5	Milieu du Segment Postérieur
6-7	Avant du Segment Postérieur
8-9	Arrière du Segment Central
10-12	Milieu du Segment Central
13-14	Avant du Segment Central
15-16	Arrière du Segment Antérieur
17-18	Milieu du Segment Antérieur
19-20	Tête

Centauridé	
1d20	Localisation
1-3	Patte Droite
4-6	Patte Gauche
7-8	Arrière-Train
9-10	Poitrail
11-12	Patte Avant Droite
13-14	Patte Avant Gauche
15-16	Poitrine
17	Bras Droit
18	Bras Gauche
19-20	Tête

Insecte	
1d20	Localisation
1	Patte Arrière Droite
2	Patte Arrière Gauche
3	Patte Milieu Droite
4	Patte Milieu Gauche
5-9	Abdomen
10-13	Thorax
14	Patte Avant Droite
15	Patte Avant Gauche
16-20	Tête

Arachnide à Queue	
1d20	Localisation
1-2	Queue
3	Patte Arrière Droite
4	Patte Arrière Gauche
5	Patte Milieu Droite
6	Patte Milieu Gauche
7	Patte Avant Droite
8	Patte Avant Gauche
9-12	Thorax
13-15	Pince Droite
16-18	Pince Gauche
19-20	Céphalothorax

Insecte Ailé	
1d20	Localisation
1	Patte Arrière Droite
2	Patte Arrière Gauche
3-4	Métathorax
5	Patte Milieu Droite
6	Patte Milieu Gauche
7-10	Prothorax
11-12	Aile Droite
13-14	Aile Gauche
15-16	Patte Avant Droit
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Pachyderme	
1d20	Localisation
1-2	Patte Arrière Droite
3-4	Patte Arrière Gauche
5-8	Arrière-train
9-12	Poitrail
13-14	Patte Avant Droite
15-16	Patte Avant Gauche
17	Trompe
18-20	Tête

Quadrupède Ailé	
1d20	Localisation
1-2	Patte Arrière Droite
3-4	Patte Arrière Gauche
5-7	Arrière-train
8-10	Poitrail
11-12	Aile Droite
13-14	Aile Gauche
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Créature aquatique à aileron dorsal	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-6	Aileron Dorsal
7-10	Arrière
11-14	Avant
15-16	Aileron Droit
17-18	Aileron Gauche
19-20	Tête

Quadrupède à queue	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-5	Patte Arrière Droite
6-7	Patte Arrière Gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Bipède Ailé	
1d20	Localisation
1-3	Patte Droite
4-6	Patte Gauche
7-9	Abdomen
10	Poitrine
11-12	Aile Droite
13-14	Aile Gauche
15-16	Bras Droit
17-18	Bras Gauche
19-20	Tête

Bipède à Queue	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-5	Jambe Droite
6-7	Jambe Gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Bras Droit
17-18	Bras Gauche
19-20	Tête