

Fantasie classique Fondamentaux

ERRATA

MISE À JOUR DU 2 DÉCEMBRE 2024

Page 10 , Étape 5 : Race et culture, paragraphe 1, ligne 5 :

*Dans le cas d'un humain, le joueur doit également choisir sa culture :barbare, civilisé, **nomade ou primitif**.*

Page 11, Tableau Choix rapide des compétences de race

- Semi-elfe, élevé comme un elfe, compétences standards : **Discrétion + 10, Dissimulation + 10, Influence +10, Perception + 10, Perspicacité + 10, Savoir Régional + 10, Volonté + 10**
- Semi-elfe, élevé comme un humain : **Appliquez la ligne de votre choix concernant les humains**

Page 14, Création e personnages expérimentés, paragraphe 2, dernière ligne

*Pour convertir un personnage existant, **utilisez la ligne du tableau correspondant à son âge réel.***

Page 16, Barbare, Règles spéciales

*Analphabète :Les barbares ne savent généralement ni lire ni écrire. Ils peuvent toutefois **apprendre à lire et à écrire** en dépensant 1 jet d'expérience et en passant un mois avec un personnage capable de leur enseigner. **Ils maîtrisent alors les bases de la lecture et de l'écriture, et peuvent utiliser à cette fin la moitié de leur compétence Langue.** En dépensant 1 jet d'expérience supplémentaire et en consacrant un deuxième mois d'apprentissage, **ils sont capables de lire et d'écrire en utilisant pleinement leur compétence Langue.** S'ils apprennent à parler une nouvelle langue en cours de partie, **partez du principe qu'ils savent également la lire et l'écrire.***

Page 17, Primitif, Règles spéciales

*Analphabète :Les primitifs ne savent généralement ni lire ni écrire. Ils peuvent toutefois **apprendre à lire et à écrire** en dépensant 1 jet d'expérience et en passant un mois avec un personnage capable de leur enseigner. **Ils maîtrisent alors les bases de la lecture et de l'écriture, et peuvent utiliser à cette fin la moitié de leur compétence Langue.** En dépensant 1 jet d'expérience supplémentaire et en consacrant un deuxième mois d'apprentissage, **ils sont capables de lire et d'écrire en utilisant pleinement leur compétence Langue.** S'ils apprennent à parler une nouvelle langue en cours de partie, **partez du principe qu'ils savent également la lire et l'écrire.***

Page 19, Gnomes, Règles spéciales

La capacité Vision dans le Noir des gnomes a été renommée **Vision Nocturne**.

Page 20, Halfelins, passion

Supprimer la dernière phrase : « * Soit[...]deux ».

Page 21, Nains, Règles spéciales

La capacité Vision dans le Noir des nains a été renommée **Vision Nocturne**.

Page 23, Semi-orcs, Règles spéciales

- *Analphabète* : S'ils ont grandi parmi les orcs, les semi-orcs ne savent généralement ni lire ni écrire. Ils peuvent toutefois **apprendre à lire et à écrire** en dépensant 1 jet d'expérience et en passant un mois avec un personnage capable de leur enseigner. Ils **maitrisent alors les bases de la lecture et de l'écriture, et peuvent utiliser à cette fin la moitié de leur compétence Langue**. En dépensant 1 jet d'expérience supplémentaire et en consacrant un deuxième mois d'apprentissage, **ils sont capables de lire et d'écrire en utilisant pleinement leur compétence Langue**. S'ils apprennent à parler une nouvelle langue en cours de partie, **partez du principe qu'ils savent également la lire et l'écrire**. Les semi-orcs qui ont grandi dans une autre culture savent lire et écrire le cas échéant.
- La capacité Vision dans le Noir des semi-orcs a été renommée **Vision Nocturne**.

Page 36, liste de sorts du magicien

Le sort de Rang 2 Vision dans le Noir a été renommé **Vision Nocturne**.

Page 48, Bureaucratie, dernière ligne

Cependant, la compétence de Bureaucratie ne peut pas dépasser la valeur de la compétence Langue dans laquelle il travaille.

Page 49, Dévotion, première ligne

Dévotion est une compétence magique[...].

Page 50, Langue (jargon de voleur)

Supprimer la phrase « *Si le personnage commence en tant que membre[...].* »

Page 54, Encombrement des armures, deuxième phrase

En revanche, si la classe du personnage n'autorise pas le port de l'armure en question, ou si le personnage transporte des pièces d'armure dans un sac, chaque localisation compte pour 1 objet pour une armure légère et 2 objets pour une armure lourde.

Page 55, Tableau Armes de mêlée basiques

- La lance courte possède les qualité Contrecharge et **De Lancer**.
- La masse ne possède aucune qualité (supprimer **De Lancer**)

Page 75, Déplacement

- *Sauf exception (charger à travers par exemple), lorsqu'un personnage arrive à distance d'engagement, les deux adversaires sont considérés comme étant engagés ;*
- *Une fois engagé au corps à corps, un personnage doit Se Replier s'il souhaite quitter le combat ;*

Page 91, Traits des sorts, école, dernière phrase

Supprimer la phrase : « *Consultez la description du magicien [...].* »

Page 92, zone

Remplacer Conique (x) par **Arc de cercle (x)**.

Page 106, Création d'Eau de de Nourriture, dernière phrase

En plus de la nourriture, le sort crée une grande quantité d'eau potable, ~~de la même manière que le sort Création d'Eau de rang 1.~~

Page 110, Évaluer, phrases 2 et 3

*Le sort détermine si des objets équivalents sont de la même qualité, ou si un ou plusieurs d'entre eux sont défectueux ou d'une qualité **supérieure**. Le sort ne fonctionne pas sur les choses organiques, uniquement sur les objets inanimés.*

Page 115, tableau Immobilisation d'Humanoïdes

La dernière colonne devrait contenir le texte **Poursuivre la progression**.

Page 117, tableau Localisation d'Objet

La dernière colonne devrait contenir le texte **Poursuivre la progression**.

Page 124, Mur de Feu/Cercle de Feu, dernier paragraphe, ligne 7 en partant de la fin

En cas de réussite au jet de résistance d'Esquive, la victime ne subit aucun dégât lors du lancement [...].

Page 127, tableau Parole Sainte

Ligne 4, colonne 3 : *Ralentissement pendant 2d4 rounds****

Colonne 6 : **** Comme le sort **Ralentissement** de rang 2.*

Page 127, Permanence, premier tableau

Remplacer Vision dans le Noir par **Vision Nocturne**.

Page 133, Rayon Solaire, premier paragraphe, avant-dernière phrase

*En cas d'échec au jet de résistance, les créatures **dotées de Vision Nocturne** sont aveuglées pendant 2d4 minutes, et perdent leur capacité **Vision Nocturne** pendant 1d4 + 1 minutes dans une zone de 6 m autour de la zone d'effet.*

Page 143, tableau Tremblement de Terre

Le tableau comporte plusieurs coquilles, avec notamment le décalage des descriptions des effets d'Intensité 2 à 8. Utilisez le tableau suivant à la place.

Tremblement de Terre

Intensité	Cout	Effets	Dégâts potentiels
1	3	Portée 15 m. Rayon 3 m. Les objets délicats se renversent, les objets suspendus se balancent.	Aucun
2	4	Portée 30 m . Rayon 6 m. Les bâtiments et les murs grincent.	Aucun
3	5	Portée 45 m. Rayon 9 m. Les plâtres et les vitres se fissurent, les poteaux et les arbres tremblent de façon spectaculaire.	Aucun
4	6	Portée 60 m. Rayon 12 m. Le mobilier lourd est déplacé, le plâtre et les objets fixés au mur tombent, des fissures s'ouvrent dans les murs.	Aucun
5	7	Portée 75 m. Rayon 15 m. Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique commencent à s'effondrer. Les petites branches tombent.	1d2 dans une seule localisation
6	8	Portée 90 m. Rayon 18 m. Le mobilier lourd est renversé. Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique sont détruits. Les bâtiments en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent partiellement. Chute des colonnes, des statues et des murs d'enceinte. Les grosses branches tombent.	1d4 dans une seule localisation
7	9	Portée 105 m. Rayon 21 m. Les bâtiments modestes en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent. Le sol se craquèle ostensiblement, des éboulements se produisent sur les pentes raides. Les canalisations souterraines et les égouts se brisent. Les ponts en bois s'effondrent. Les petits arbres sont renversés.	1d6 dans une seule localisation
8	10	Portée 120 m. Rayon 24 m. Peu de structures tiennent debout. Les tunnels et les grottes s'effondrent. De larges fissures apparaissent dans le sol. Les arbres les plus grands sont renversés.	1d8 dans deux localisations
9	11	Portée 135 m. Rayon 27 m. Peu de structures tiennent debout. Les tunnels et les grottes s'effondrent. De larges fissures apparaissent dans le sol. Les arbres les plus grands sont renversés.	1d10 dans trois localisations
10	12	Portée 150 m. Rayon 30 m. Destruction totale : même les gigantesques monuments de pierre comme les pyramides subissent un écroulement partiel. Les flancs des falaises et des montagnes s'écroulent.	1d12 dans quatre localisations

Page 144, Vision dans le Noir

Remplacer les mentions de Vision dans le Noir par **Vision Nocturne**, nom du sort inclus.

Pages 145-147, exemples de monstres

La capacité Vision dans le Noir du goblin, du kobold, de l'orc, du rat géant et du troll est renommée **Vision Nocturne**.