

SORANDIB

ERRATA DU 1 DÉCEMBRE 2021

Généralités

- Utilisation de l'expression Petit Dieu des **Choses Perdus** pour désigner Nohagré à la place de Petit Dieu des Objets Trouvés.
- Utilisation de l'expression **créature artificielle** à la place de construct (à la page 22 notamment).

Cartes

Vous trouverez les cartes corrigées en haute résolution aux pages 3 et 4 de ce document.

- Page 5 : Les 4 forts ne sont pas indiqués.
- Page 70 : Incohérences dans la légende des réseaux d'égouts.

Page 9

Tableau Population régionale

Il manque la ville de **Sorandib : 22 000** habitants.

Page 15

Comme pour les travaux agricoles, le travail d'artisanat est un long travail qui s'étend sur les quatre saisons de l'année et commence au printemps.

Page 44

Tableau, première ligne (Virulence cumulée 01-25), colonne Effets additionnels si le jet d'Endurance est raté
La difficulté des jets de Perception et de Perspicacité **augmente** d'un niveau.

Page 45

Utilisation du fendo en alchimie, dernière phrase

Les praticiens de l'alchimie sorandienne savent utiliser le fengo comme ingrédient magique pour fabriquer entre autres les élixirs **Améliorer** (Endurance) [...].

Page 48

Golems du Niveau 4

Taille : **Très Grande**[...]

Page 49

Cavalier Taskien Typique, bloc de statistiques

Écu, Allonge/Portée : **C**.

Note de bas de page

*** Cette arme possède un manche plus long que celui des masses ordinaires pour faciliter son utilisation à cheval. Lors d'une charge, les troupes montées peuvent appliquer un bonus aux dégâts de +1d6, au lieu de +1d2, si le jet d'attaque est **inférieur** à leur compétence Équitation.

Page 53

Épouvante, esprit d'intensité 3

Capacités : Manifestation, Lanceur de Sorts (Exhortation 85 %, miracle de **Vent de Panique** d'intensité 7, cout 1 PM).

Page 54

L'auberge est une énorme structure de pierre de taille grise ressemblant à une forteresse. Ses murs principaux s'élèvent jusqu'à un parapet à 10 m de hauteur. Elle possède **deux** étages[...]

Plan de la L'Auberge de la Vieille Ville, légende

7. **Écurie**

Page 57

Janabek, bloc de statistiques

Dague, dégâts : 1d4 + 1 + **1d2**.

Hache de bataille, dégâts : **1d8 + 1 + 1d2**.

Page 58

Thul Vartigem, bloc de statistiques

Épée longue, dégâts : 1d8 + 1d2.

Page 62

Ataveg, bloc de statistiques

Épée courte, PA/PV : **6/8**.

Page 63

Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Épée courte	M	C	1d6	6/8

Page 63

Intérieur du fort

Ces éléments ont eux aussi disparu du fort **n° 1**[..].

Page 66

La carte de la **page 70** dévoile les éléments connus de ce dédale[...].

Page 76

E. C'est la forge d'Anthul **Arkin**, et, étant donné ses longues périodes d'absence, elle est souvent déserte.

Page 86

Le miracle Trouver un Objet est renommé en **Trouver une Cible**.

Page 116-125

Blocs de statistiques

Frère Crépuscule, Soeur Clair de Lune, Soeur Minuit et Ocri-man ne possèdent pas de caractéristique Volonté.

Page 135

Hajaf l'Inconsolable

Remplacez les armes du bloc de statistiques par celle-ci

Bâton M L 1d8 - 1d2 4/8

Grand Grampus, titre

Grand Grampus, esprit de la nature (**scorpion** grampus)

Page 142

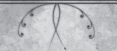
Créer un familier, encadré

À l'issue du rituel, le familier est créé et dispose maintenant de son propre CHA artificiel, déterminé en utilisant le tableau **de la page 25**.

SORANDIB

- A: AUBERGE DE LA VIEILLE VILLE
- B: TRÉSORERIE
- C: CASERNE DE LA GARDE ROYALE
- D: TEMPLE DE TALOK
- E: LES BAINS DE BASGERIK
- F: ZIGGOURAT DE SORANTAR
- G: GRAND HÔTEL DES GUILDES
- H: TEMPLE DE ZYGAS TAGA

100 MÈTRES



FABRIQUE DE POUVRE

SORANDIB

- 1 COUR DES MENDIANTS
 - 2 SOUTERRAINS DU PALAIS
 - 3 GRANDE CITERNE
 - 4 PORTE SECRÈTE FORTIFIÉE
 - 5 FABRIQUE DE POWDRE
 - 6 FOURNAISE
 - A-A SOUS-AQUEDUC
 - B-B GRAND ÉGOUT
 - C-C ÉGOUT D'ILMÉRIK
- CANALISATION
— ÉGOUT
..... TUNNEL
..... TUYAUTERIE

