

Mythras

AJOUTS, CLARIFICATIONS ET ERRATA

VERSION DU 3 MAI 2021

Ce document recense les principales mises à jour de MYTHRAS depuis la version imprimée du 11 mars 2017.

CONTACT

<https://www.d100.fr>

Twitter : <https://twitter.com/d100fr>

contact@le-scriptorium.fr

d100.fr est un label du Scriptorium, collectif de création et de traduction de fictions :
<https://www.le-scriptorium.fr>

D100.FR traduit MYTHRAS avec l'autorisation de The Design Mechanism. MYTHRAS une marque déposée de The Design Mechanism. Tous droits réservés.



MISE À JOUR DU 3 MAI 2021

Cette mise à jour corrige des erreurs de renvois de page ainsi que diverses coquilles orthographiques ou typographiques, harmonise certaines traductions, rectifie quelques oublis dans les compétences des professions et des exemples de cultes (tableau page 208) et rectifie le tableau Intensité de l'esprit et TAI d'une créature.

CHANGEMENTS GLOBAUX ET HARMONISATION

- ✦ La compétence Natation devient **Nage**.
- ✦ Changement du nom de quelques localisations pour les créatures suivantes : iqari, licorne, requin, bipèdes à queue (page 275), créature aquatique à aileron dorsal (page 275).
- ✦ Le niveau de difficulté **Standard** était parfois nommé Moyen ou Normal dans le texte.
- ✦ Nous avons corrigé quelques compétences d'Anathaym dans les encadrés des pages 17 et 21.

PAGE 10

POINTS DE CHANCE

« Leur utilisation précise est décrite à la page **81**. »

PAGE 15

CIVILISÉ, COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

« Art (au choix), Artisanat (**au choix**), Commerce, Connaissance (**au choix**), Courtoisie, Jouer d'un Instrument, Langue (au choix), Sens de la Rue. »

PAGE 21

ENCADRÉ LA SAGA D'ANATHAYM

« Ensuite, la joueuse vérifie le statut des parents : un résultat de **37** indique que seul le père est encore en vie, la mère étant morte durant l'enfance d'Anathaym. »

PAGE 25

TABLEAU RÉPUTATION, LIGNE 66-85, COLONNE RÉPUTATION

« La réputation de la famille est **très** bonne, bien que certains individus au sein de la famille ou en dehors puissent la ternir. »

ALCHIMISTE

« Compétences standards : Coutumes, Endurance, **Perception**, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté. »

PAGE 30

MARIN

Ajout de **Langue (au choix)** aux compétences professionnelles.

PAGE 31

MYSTIQUE

Ajout de **Connaissance (au choix)** aux compétences professionnelles.

PAGE 36

3 CALCULEZ LES ATTRIBUTS

« Utilisez les caractéristiques pour déterminer le bonus d'initiative, [...] comme décrit dans les pages **8 à 11**. »

PAGE 56

MODIFICATEURS DE TROC

<i>Coutumes/Culture</i>	<i>Bonus d'Influence</i>	<i>Bonus de Commerce</i>
Critique	Facile	Très facile
Réussite	Standard	Facile
Échec	Difficile	Standard
Maladresse	Redoutable	Difficile

PAGE 68

TABLEAU EFFETS DE L'ARMURE SUR LE MOUVEMENT

Escalade surface inégale :
« Mouvement – (**pénalité d'armure**/2) »

COMBIEN ?

« Exception à ce conseil : selon son modificateur d'expérience (page **2**)[...] »

PAGE 74

TABLEAU EFFORTS PHYSIQUES, LIGNE ÉPROUVANT, COLONNE JET DE COMPÉTENCE

*Jet de niveau **Standard** d'Athlétisme.*

PAGE 77

TABLEAU AFFECTION DE MALADIES ET DE POISONS, AFFAIBLISSEMENT

« [...] Appliquez la virulence de la maladie ou du poison au tableau des Dégâts spirituels (page **2**)[...] »

PAGE 87, PAGE 92

Remplacer Infanterie Méroise par Fantassin Mérois.

PAGE 92

EFFETS SPÉCIAUX

« Le nombre d'effets spéciaux obtenus dépend de la différence entre les niveaux de réussite, comme indiqué sur le **tableau de Résultat de jet différentiel**. »

PAGE 96

EFFET SPÉCIAL REPOUSSER

« Si la victime recule dans un obstacle, elle devra réussir un **jet Difficile d'Athlétisme ou d'Acrobatie** pour éviter de trébucher ou de tomber. »

PAGE 102

PARADE PASSIVE, DERNIER PARAGRAPHE

« S'il s'accroupit derrière son bouclier **ou utilise le trait Mur de Boucliers d'un style de combat**, le personnage peut doubler le nombre de zones couvertes par une parade passive. »

RECU

« En recevant un tel coup, le personnage doit réussir un jet Facile d'Acrobatie ou **Standard** d'Athlétisme pour éviter de tomber au sol. »

PAGE 119

APPRENDRE LA MAGIE POPULAIRE

Comme ligne directrice, utilisez le cout présenté dans le tableau **Créer une nouvelle tradition** à la page 3.»

PAGE 139

LIER DES ESPRITS PUISSANTS, DERNIER PARAGRAPHE

Reformulation pour éviter un contresens

De plus, requérir un service de l'esprit est risqué. D'une part, le service est généralement reporté, **ce qui permet à l'esprit de récupérer ses points de magie**. D'autre part, une telle requête est accordée le plus souvent non pas à un individu spécifique, mais au culte ou à la tradition de ceux qui ont réussi à vaincre l'esprit. Cela permet à tout membre du culte connaissant le pacte et le nom de l'entité de faire appel à cette dette.»

PAGE 140

GUÉRISON

«Il peut également soigner une Blessure **Légère**, Sérieuse ou Grave en sacrifiant 1 point de magie par **point de vie restauré**.

MALADIE

«Intensité 2 : Cécité, Folie, Mutilation, **Mutisme**, Surdité.

PAGE 143

TABLEAU CAPACITÉ D'UN DOUBLE

Animer au lieu d'Annuler.

PAGE 145

INTENSITÉ DE L'ESPRIT ET TAI D'UNE CRÉATURE

Intensité	TAI des créatures
1	7-12
2	13-21
3	22-33
4	25-30
5	49-66
6	67-87
7	88-111

PAGE 153

MAGNITUDE ET INTENSITÉ

- ⌘ «Augmentation de compétence : [...] Par exemple, baisser la difficulté de **Standard** à Facile coute 1 point de magie; la baisser à Très Facile coute 2, etc.
- ⌘ **Amélioration** d'attribut

PAGE 156

ENCADRÉ LA SAGA DE MJU, PARAGRAPHE 2

«Son modificateur situationnel passe de Standard à Très Facile, amenant son score de base à 160 %..»

PAGE 170

SCULPTER (SUBSTANCE), PARAGRAPHE 3

«Bien que l'on puisse créer n'importe quelle forme imaginable, la valeur artistique ou architecturale réelle de la création est limitée par la compétence d'**Artisanat** ou d'Ingénierie appropriée.»

PAGE 173

VAMPIRISER (CARACTÉRISTIQUE), PARAGRAPHE 2

«Le nombre de points drainés pour chaque cible est égal à l'intensité du sortilège (**sans que la caractéristique de la cible ne puisse tomber en dessous de 1**)»

PAGE 197

TABLEAU EXEMPLES DE DONS

Bénédiction Chaotique : «Faire un jet sur le tableau des Traits chaotiques (à partir de la page 3).»

Perspécace : «Le personnage **reconnait immédiatement** les ennemis du culte et ceux qui voudraient lui nuire directement.»

PAGE 207

TABLEAU CULTES MYSTIQUES, ÉCOLE DE L'ÊTRE

ILLUMINÉ, COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Connaissance (**au choix**),

PAGE 208

TABLEAU CULTES THÉISTES

- ⌘ Dieu artisan, compétences professionnelles : Artisanat (**au choix**)
- ⌘ Dieu savant, compétences professionnelles : **Connaissance (au choix)**, **Dévotion**, Exhortation
- ⌘ Dieu savant, miracles : **Barrage** Spirituel (et non Bouclier Spirituel)

PAGE 212

Jet Standard de Volonté.

PAGE 239

GORGORNE, ARMES

Arc **composite**.

PAGE 240

GOULE, CARACTÉRISTIQUES

INS et non INT.

PAGE 247

PERSONNAGES IQARIS, CULTURE, COMPÉTENCE PROFESSIONNELLES

Connaissance (**au choix**).

MISE À JOUR D'AVRIL 2019

Cette mise à jour intègre les changements de la troisième révision du livre de base VO. Vous trouverez notamment un nouvel effet spécial, une règle optionnelle pour les points d'action, ainsi que diverses suggestions et clarifications.

PAGE 10

Ajout d'un encadré.

PAGE 64

Reformulation de deux passages.

OPTION : POINTS D'ACTION FIXES

*Les personnages disposant de 3 points d'action sont nettement avantagés par rapport aux autres, ce qui peut frustrer certains joueurs. Par conséquent, le maître de jeu peut autoriser **tous** les joueurs, quelles que soient leur INT et leur DEX, à commencer le jeu avec soit 2, soit 3 points d'action.*

TOURS DE TÂCHE, PARAGRAPHE 2, PHRASE 2

«Ainsi, un travailleur compétent sera généralement en mesure d'accomplir le travail en quatre ou cinq tours de tâche.»

AMÉLIORATIONS, PREMIER PARAGRAPHE

«Si l'artisan dépasse 100 % en quatre tours ou moins, l'objet gagne le nombre d'améliorations indiqué dans le tableau de Qualité des objets.

Si l'artisan atteint exactement 100 %, il peut continuer à affiner l'objet, au risque d'en faire trop. Dans ce cas, il travaille dessus pendant un tour de tâche supplémentaire, la difficulté du jet augmentant d'un niveau. Le résultat de ce perfectionnement est indiqué ci-dessous [...]»

PAGE 96

INTERROMPRE LA MAGIE

Nouvel effet spécial.

«Si le coup du personnage traverse l'armure et blesse la cible, celle-ci perd l'effet magique (esprit, miracle, sort, sortilège, talent, etc.) qu'elle s'appropriait à activer.»

PRENDRE L'AVANTAGE

La phrase suivante a été ajoutée en fin de paragraphe.

«Un ennemi constamment sous pression tentera sûrement de se désengager du combat, d'appeler à l'aide ou d'utiliser l'effet spécial Préparer la Riposte.»

PAGE 97

LA TAILLE COMPTE

Certains effets spéciaux peuvent sembler irréalistes s'ils sont employés contre des adversaires beaucoup plus grands : Faire Trébucher une énorme wyverne par exemple. Dans ce genre de situation, vous pouvez baisser d'un ou deux niveaux la difficulté du jet d'opposition de l'ennemi plus grand. Notez que vous pouvez aussi augmenter le niveau de difficulté si l'adversaire est beaucoup plus petit.

Ajout d'un encadré.

PAGE 134

Ajout d'un encadré.

COMBATS SPIRITUELS CONTRE

LES ESPRITS PUISSANTS

Par défaut, une parade réussie bloque tous les dégâts spirituels. Pour rendre les esprits puissants plus dangereux, le maître de jeu peut décider de restreindre la quantité de dégâts bloqués selon l'intensité de l'ennemi. Un esprit avec un point d'intensité de moins que son ennemi bloquera seulement la moitié des dégâts spirituels s'il réussit sa parade. Avec deux points d'intensité de moins, il ne peut bloquer aucun dommage, même si une parade réussie peut empêcher un effet spécial.

PAGE 218

CONSIDÉRATIONS SUR LE COMBAT SANS ARME

Ajout d'un troisième paragraphe.

«En raison de leur TAI ou de leur morphologie, nombre de créatures possèdent des armes naturelles d'allonge supérieure à Toucher. Leurs adversaires n'obtiennent aucun avantage en se rapprochant (voir Combat à la plus courte allonge, page 103), car les armes naturelles gardent leur efficacité même en deçà de leur allonge maximale.»

PAGE 219

MODIFICATIONS DES ARMES POUR LES CRÉATURES DE TAILLE INHABITUELLE

Ajout d'un paragraphe après «Pour tous les 10 points de TAI que la créature possède au-dessus de 20, la taille et l'allonge de son arme augmentent d'une catégorie».

«Les mêmes principes généraux s'appliquent pour modéliser des armes proportionnées aux créatures plus petites que des humains. Cependant, certains cas nécessitent un arbitrage. Par exemple, une massue proportionnée à un halfelin serait une catégorie plus petite que la normale et serait donc de Petite taille, mais l'allonge resterait Courte, étant donné qu'elle dépasse malgré tout celle des poings nus de l'halfelin.»

PAGE 221

ACÉPHALE

Les dégâts des bolas sont égaux à 1d4; le modificateur de dégâts n'est pas pris en compte.

PAGE 229

CHEVAL

Ajout d'un paragraphe.

«Les chevaux sauvages combattent parfois pour arriver ou rester au sommet de la hiérarchie de leur harde, ou encore pour se protéger contre des prédateurs. Les chevaux de monte ou d'attelage évitent les affrontements, même s'ils peuvent exprimer leur mécontentement en mordant ou en donnant un coup de pied. Les chevaux de guerre sont spécialement entraînés pour affronter les fantassins, mais seul un cavalier compétent pourra les inciter à engager le combat.»

PAGE 230

CROCODILE/ALLIGATOR

Ajout d'une phrase au début du dernier paragraphe.

«Les alligators vivent en eau douce et sont souvent plus petits que les crocodiles : - 8 en FOR et - 8 en TAI.

FOR : 2d6 + 18 (25) au lieu de 2d6 + 24 (31).

TAI : 2d6 + 30 (37) au lieu de 4d6 + 24 (38).

PAGE 231

CYCLOPE

Immense gourdin : s'appelle désormais Gourdin cyclopéen et ses dégâts sont égaux à 2d10 + 2d6 au lieu de 2d8 + 2d6.

Marteau de forge : Taille TG au lieu de E et Allonge L au lieu de TL.

PAGE 243

HALFELIN

FOR : 2d6 +1 (8) au lieu de 2d6 (7).

Modificateur de dégâts : - 1d2 au lieu de - 1d4.

Épée courte (taille halfelin) : devient Épée courte halfeline; dégâts 1d4 +1 - 1d2.

Fronde : dégâts égaux à 1d8 (pas de modificateur de dégâts).

Targe : dégâts 1d3 - 1d2.

PAGE 245

Ajout d'un encadré.

GARE AU CHAOS !

Les traits chaotiques peuvent rendre une créature banale aussi imprévisible que dangereuse. Une troupe de six hybrides du chaos possède jusqu'à dix-huit traits chaotiques ; les personnages mal préparés ou peu habitués aux bizarreries chaotiques risquent de mordre la poussière rapidement.

Si le maître de jeu laisse des indices sur l'existence de ces traits avant une rencontre avec des créatures chaotiques, les joueurs aborderont le combat avec plus de précautions et seront plus enclins à fuir s'ils ont le dessous.

PAGE 254

MINOTAURE

Style de combat : Guerrier Minotaure (aspis, cornes, grande hache, lance courte) au lieu de Guerrier Minotaure (armes à 2 mains, aspis, cornes, grande lance utilisée à 1 main).

Énorme hache : devient Grande hache minotaure.

Lance longue : devient Lance courte minotaure.

Aspis : Taille TG au lieu de E et Allonge C au lieu de M.

PAGE 258

OGRE

Immense gourdin : devient gourdin ogre, Taille G au lieu de E et Allonge L au lieu de TL, dégâts 1d10 + 1d8 au lieu de 2d8 + 1d8.

PAGE 260

PANTHOTAURE

Fronde : dégâts égaux à 1d8 (pas de modificateur de dégâts).

PAGE 269

TROLL

Gourdin (taille troll) : devient Gourdin troll.

Maillet : devient Maillet troll.

ERRATA DE LA VERSION IMPRIMÉE, 11 MARS 2017

Nous signalons ici seulement les erreurs les plus gênantes.

PAGE 15

Il manque Tromperie parmi les compétences standards des civilisés.

PAGE 87

Le trait suivant a été oublié.

«Lancier Monté : En cas de charge montée, ce trait supprime la pénalité d'un niveau de difficulté au jet d'attaque (voir page 99).

PAGE 93

Arme Défaillante devrait être un effet spécial défensif et non pas offensif. Erreur présente dans la VO.

CHAPITRE CRÉATURE, STATISTIQUES DES ARMES

Remplacez Taille/Force par Taille/Impact, l'impact étant l'équivalent de la taille pour les armes à distance (voir page 57).