

ERRATA

Mise à jour du 30/03/2023

Résumé des modifications

- Correction d'incohérences dans les noms de lieux et de personnages.
- Mise à jour des deux cartes pour corriger quelques erreurs de noms de lieux. Les deux cartes mises à jour peuvent être téléchargées sur le site de d100.fr : <https://www.d100.fr/wp-content/uploads/Mythras/Perceforest-cartes.zip>
- Correction d'incohérences dans les noms de sorts, de talents mystiques (objets magiques) et de capacités de création par rapport au livre de règles de Mythras.
- Amélioration de la mise en page du chapitre Aventures périlleuses.
- Reformulations, notamment dans la section sur les joutes.
- Correction de coquilles orthographiques et typographiques.
- Correction des occurrences du terme Gloire à la place d'Honneur.

Principales corrections

Note : Les corrections sont indiquées en gras.

Page 19

Colonne 2, dernier paragraphe, première phrase
L'adultère trahit le serment prêté à son conjoint **et se** rend coupable d'un défaut de tempérance.

Page 53

Colonne 1, Sabelois, phrase 2
Lors de la marée annuelle de **vive-eaux**[...].

Page 61

Colonne 2, paragraphe 1, dernière phrase
Pour améliorer leur quotidien, de nombreuses communautés scandinaves montent des raids, **qui peuvent viser des communautés voisines ou des territoires plus lointains.**

Page 62

Colonne 1, Culture, paragraphe 1, phrase 2
Les personnages de sang royal appartiennent à la culture **Noble**.

Colonne 2, Professions culturelles
Chasseur, Chevalier, Clerc, Dame, Divin, Écuyer, Enchanteur, Fonctionnaire, **Poursuivant d'armes**, Médecin.

Page 63, tableau

Ligne 3, colonne 4
Loegrie méridionale : **Belerium** et l'île Noire.

Ligne 4, colonne 4
Loegrie septentrionale : **Listenois** et Basgorre.

Page 64

Tableau Caractéristiques des animaux parlants
Colonne 6 : Le Cheval parlant et le renard parlant devraient posséder une caractéristique **INT** et non INS.

Colonne 2, Compétences, styles de combat
Style de combat : un parmi **Crocs** et Griffes (griffes, morsure ; trait : Prouesses à mains nues), Cabrer et **Encorner** (cornes, sabots ; trait : Frappes puissantes), **Voler dans les Plumes** (bec, griffes ; trait : Casse-cou).

Page 66

Colonne 2, Enchanteur

Le titre devrait être : Enchanteur (**noble, roturier**).

Page 74

Tableau des types de chevaux

Colonne 1, ligne 6 : rouge **redonnais**.

Page 75

Roturiers : **Merlin**, crècerelle, hobereau.

Note: Le faucon merlin est une autre appellation du faucon émerillon.

Page 80

Colonne 1, Deuxième accolade, phrase 1

Les dieux offrent au **Distinct** un objet magique similaire au joyau du Serpent[...].

Page 81

Colonne 2, Adhésion, première phrase

L'adhésion au Collège est ouverte à tous ceux qui réussissent les examens d'entrée, qui se déroulent chaque année dans l'un des trois offices du Collège (Trinovant, forêt de Lions, **Sorelois**).

Page 82

Colonne 2, premier paragraphe, dernière phrase

Il existe d'autres lignages en dehors de la Bretagne, par exemple en **Sicambre**[...].

Page 83

Colonne 1, Restrictions, 4e élément de la liste

Sone du Glat exige que l'**Honneur** de ses fidèles soit supérieure à leur Infamie.

Pages 83 et 84, listes de sorts et de sortilèges

Note: Nous avons corrigé plusieurs incohérences dans les noms et ajouté les italiques pour les nouveaux sorts et sortilèges décrits à partir de la page 96 de Perceforest. Pour plus de clarté, voici les listes mises à jour.

Magie enseignées par les lignages de Fées

Sorts de magie populaire: Apaisement, Appeau (Cerf), Calcul, Communication Mentale, Confusion, Contrecarrer, **Détection (maladie)**, Dévier, Fanatisme, Lumière, Mirage, Morsure Glaciale, Mortelame, Protection, Réparation, Séduction, Soins, Traduction, Vigneur, Vue Magique.

Sortilèges des novices et des apprentis: Animer la Brume, Diminuer FOR, Fusion, Intuition, Marque Magique, Odeur Mystique, **Joie Fantôme**, Vue Fantomatique.

Sortilèges des adeptes: Animer l'Air, Augmenter le CHA, Hâte, Neutraliser la Magie, **Peur Fantôme**, Renoncer à la Respiration, Réserve de Mana, Résistance aux **Dégâts, Rétrécissement**, Télépathie, *Transmutation en Verre*, Vol.

Sortilèges des mages: Agrandissement, Augmenter la DEX, Augmenter le POU, Emprisonner, *Enchanter une Fiole*, Métamorphose en Cerf, Métamorphose en Oiseau, Projeter l'Audition, Projeter la Vue, Renoncer à la Douleur, Sentir la Souillure, Vampiriser le POU.

Sortilèges des archimages: Cacher l'Âme, Régénération, Renoncer au Vieillessement, Résistance aux Sorts, *Transmutation en Gemme*.

Magie enseignées par le Mauvais Lignage et la maison de Glat

Sorts de magie populaire: Appeau (cheval), Babillage, Chaleur, Contrecarrer, Démoraliser, Disruption, Fatigue, Flèche de Feu, Ignition, Imiter, Incognito, Lame de Feu, Main de Fer, Malédiction, Percer, Puissance, Répugnance, **Souiller**, Ténèbres, Vive-lame, Voie Sure, Vue Magique.

Sortilèges des novices et des apprentis: Animer le Bois, Boomerang, **Colère Fantôme**, Diminuer la CON, Entrave, Odeur Fantomatique, **Peur Fantôme**, Renoncer à l'Eau, Sculpter le Feu, Sculpter la Pierre, Son Fantomatique, *Transmutation en Fumée*.

Sortilèges des adeptes: Animer le Feu, Audition Mystique, Augmentation des **Dégâts**, Augmenter la FOR, Détruire (feu), Marque Magique, Neutraliser la Magie, Paralysie, Réserve de Mana, Sculpter le Métal, *Transmutation en Feu, Transmutation en Pierre*, Vue Fantomatique.

Sortilèges des mages: Animer la Pierre, Attirer les Créatures, Augmenter l'INT, Dominer les Humains, Emprisonner, *Enchanter une Fiole*, Résistance aux Esprits, Suffocation, Téléportation, Traverser l'Armure, Vampiriser le POU.

Sortilèges des archimages: Cacher l'Âme, Invoquer un Luiton, Piéger l'Âme, Réanimation, Résistance aux Sorts, *Transmutation en Or*.

Page 87

Exemples de valeurs de Réputation

Ligne 2, colonne 3 : **Anodin** [remplace Obscur].

Page 89

Colonne 2, Dégâts, dernier paragraphe, phrase 1

Si les participants combattent à plaisance, ils retiennent leurs coups (MYTHRAS, page 102) et les dégâts sont réduits de moitié (ou **divisés par** quatre en cas de parade réussie).

Colonne 2, dernier paragraphe, phrases 1 et 2

Le personnage reste en selle si son jet de défense est inférieur ou égal à sa compétence Équitation.

Page 90

Colonne 1, Effets spéciaux, liste des effets

Note: L'effet Faire des étincelles ne requiert pas de réussite critique.

Colonne 2, dernier paragraphe, dernière phrase

À la fin du tournoi, il faut ajouter le plus haut total de points de mérite obtenus lors d'un bout à l'**Honneur** du joueur, [...].

Page 91

Résumé de la joute

2. La charge commence :

- ❖ **Chaque participant effectue un jet de contrôle, qui est un jet différentiel d'Équitation contre la passion Défier son cavalier du cheval.**

[...]

3. Le premier participant attaque avec sa valeur d'attaque (niveau Difficile s'il ne possède pas le trait Lancier Monté) :

- ❖ En cas de réussite, lancer les dégâts et déterminez le recul éventuel :
 - ◆ Si le deuxième participant choisit de Parer et que les dégâts > TAI, le jet de défense détermine s'il reste en selle.
 - ◆ Si le deuxième participant choisit de **Renforcer sa Position** et que les dégâts > TAI x 1,5, le jet de défense détermine s'il reste en selle.

Page 92

Colonne 1, Débouché, phrase 2

Il doit pour ce faire réussir un jet de **Pistage**[...].

Page 93

Résultat de la chasse à l'arc en battue

Note: Pour plus de clarté, nous reproduisons le tableau en indiquant en gras les principaux changements.

Résultat de la tâche	Résultat de la chasse à l'arc en battue
125 % ou plus	Les rabatteurs débusquent 1d8 TAI de gibier par cavalier , dont une créature inhabituelle, que ce soit par la taille, la couleur ou l'apparence. Cette créature peut être préservée pour l'élevage. Le pourcentage de gibier tué par les archers est égal à leur style de combat.
100 %	Les rabatteurs débusquent 1d6 TAI de gibier par cavalier . Le pourcentage de gibier tué par les archers est égal au meilleur jet de style de combat effectué pour terminer la tâche (100 % en cas de critique).
75 %	Les rabatteurs débusquent 1d6 TAI de gibier par cavalier. Le pourcentage de gibier tué par les archers est égal à la moitié du meilleur jet de style de combat effectué pour terminer la tâche (100 % en cas de critique).

50 %

Les rabatteurs débusquent 1d6 TAI de gibier en tout. Le pourcentage de gibier tué par les archers est égal au meilleur jet de style de combat effectué pour terminer la tâche (100 % en cas de critique).

25 %

Les rabatteurs ne débusquent aucun animal ou bien les archers ne tuent aucun animal débusqué (selon les jets effectués).

0 % ou moins

Les rabatteurs débusquent une créature dangereuse qui charge la ligne d'archers.

Page 97

Colonne 1, dernier paragraphe, phrase 3

La cible **est** transmutée [...].

Colonne 2, Exemple en italique, paragraphe 1, dernière phrase

Puis elle lance Vampiriser POU sur ses trois captifs : elle vole 9 POU à chacun [...].

Colonne 2, exemple en italique, paragraphe 2, phrase 5

*Le cout total du sortilège s'élève à 8 POU et 8 points de magie (base de 1 plus 3 paramètres de manipulation, **plus 3 points de Combiner**, plus 1 point de Merveilles)*

Page 98

Colonne 1, Pouvoirs, paragraphe 2, phrase 2

Voici des exemples de talents : Augmentation de compétence, Invocation de trait ou **Amélioration** d'attribut.

Exemples d'objets magiques, pages 98-99

Note 1: Les talents liés aux compétences devraient s'écrire ainsi : **Améliorer** [compétence] et non Augmenter [compétence]. Exemple : **Augmenter Discrétion** au lieu d'Améliorer Discrétion.

Note 2: Les talents liés aux attributs devraient s'écrire ainsi : Améliorer [attribut] et non Augmenter [attribut]. Exemple : **Améliorer la vitesse de guérison** au lieu d'Augmenter la vitesse de guérison.

Page 99

Colonne 2, L'anneau du Luiton (texte en italique et phrase 2 de la description)

Invoker la **Négation** d'Illusion [remplace Déni d'Illusion].

Page 113

Note: Une ligne pointillée devrait couvrir les côtés des cases 06-03, 05-04, 04-05, 04-06, 04-07.

Compétences

Commerce [remplace Négocier].

Page 114

Résumé de l'entretien

Note: Les noms des saisons ne sont pas cohérents avec ceux de la page 12.

Été: Première lune ~ Lune des **profonds labours** ~ Lune des foins.

Automne: **Lune des premières moissons** ~ **Lune des secondes moissons** ~ **Lune des premières semences**.

Printemps: Lune **de la tonte** ~ lune des secondes semences ~ Lune des labours superficiels.

Page 119

Colonne 2, Effets spéciaux, paragraphe 3, phrase 1 [...] les joueurs **notent la nouvelle TAI sur la feuille de personnage du vill**.

Page 120

Colonne 2, Effets spéciaux, paragraphe 3, phrase 1 À la fin du combat, si le vill a gagné ou perdu des points de TAI, les joueurs **notent la nouvelle TAI sur la feuille de personnage du vill**.

Page 121

Tableau des effets spéciaux

Empoisonnement, description : Si l'adversaire rate un jet de **Savoir**[...].

Page 123

Colonne 2, Esprit d'intensité 4, bloc de statistiques de l'esprit animal de la nature

Points d'action : **4**.

Page 125

Colonne 1, paragraphe 2, phrase 5

Puis il **aperçoit une personne qu'il admire ou dont il est amoureux**.

Page 138

Colonne 1, Animal, petit, Paragraphe 2

Selon l'espèce, les petits animaux peuvent avoir des capacités de créature. Les plus appropriées sont : Adhérence, Apnée, Aquatique, **Camouflage**, Écholocation, Fouisseur, Nageur, Sang Froid, Venimeux, **Vision Nocturne** [remplace Sens de la nuit], et Vol.

Page 139

Tableau des créatures aléatoires, colonne 1, ligne 1

1d12 [remplace 1d8].

Page 141

Colonne 2, bloc de statistiques du cerf

Style de combat : Ruade et **Encorner**.

Sabots : taille/impact **P** [remplace C].

Page 142

Colonne 1, Bloc de statistiques du Chardun,

Compétences : **Passepasse** [remplace Habileté].

Page 143

Coquerelle, bloc de statistiques,

Points d'action : **20**

Capacités : **Sens Souterrain** [remplace Sens de la Terre].

Page 146

Colonne 2, bloc de statistiques du sanglier cornu

Modificateur de dégâts : + **1d6**.

Style de combat : Charge Grondante (**corne**, défenses) 67 %.

Page 147

Colonne 2, dernier paragraphe, avant-dernière phrase

[...] et d'autres encore se font balayer par les branches qui se balancent (en utilisant **une attaque de zone** si la plante est assez grande).

Tableau, colonne 3, lignes 7 et 8

Note: **G+** [remplace C].