

RÉVISION DE FÉVRIER 2016

En plus de corrections typographiques et orthographiques, cette révision rectifie des erreurs de traduction et clarifie le résumé du combat de la page 57.

Incohérences de traduction

Remplacez les termes suivants :

- Compétence Soins ou Premiers Soins par Guérison. L'erreur est répétée tout au long des chapitres 2 et 3.
- Magie de Bataille par Magie Commune. Une occurrence dans le chapitre 12.
- Connaissance Naturelle par Connaissance de la Nature. Une occurrence dans le chapitre 2.
- Culture Locale par Culture (d'Origine). Quelques occurrences dans le chapitre 11.

Page 53

Colonne 2, Paragraphe 2
Remplacez Fréquence de Tir par Rechargement.

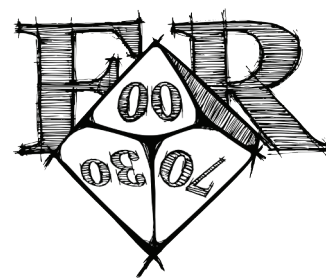
Page 57

Pour clarifier la séquence de combat, une nouvelle étape a été ajoutée par rapport à la VO.

1. Déclaration des intentions : les joueurs annoncent les intentions de leurs personnages (attaquer, lancer un sort, etc.) et le meneur de jeu celles des ennemis.
2. Détermination de l'initiative : vérifiez la DEX de chaque personnage, ou son INT s'il lance un sort. Cela indiquera l'ordre dans lequel les personnages impliqués agiront lors du Round.
3. Utilisation des Actions et des Réactions : chaque personnage dispose d'une Action de Combat et d'une Réaction par Round. Les Actions, une attaque par exemple, se déroulent selon l'ordre de la DEX. Le personnage avec la DEX la plus élevée commence en premier, suivi par celui avec la deuxième DEX la plus élevée et ainsi de suite. Les Réactions, comme les esquives ou les parades, sont utilisées durant cette phase lorsqu'il y en a besoin. Enfin, les personnages lançant des sorts agissent en fonction de leur INT. Exemple. Lura (INT 18) lance un sort alors qu'un goblin (DEX 16) l'attaque avec une épée; pendant ce temps, Rurik (DEX 12) tente de donner un coup d'épée au goblin. Lara agira en premier, suivi du goblin et de Rurik.
4. Fin du Round de Combat : une fois que tous les personnages autorisés à le faire ont agi, le Round est terminé. S'il reste des personnages toujours engagés en combat contre des ennemis, un autre Round commence.



le Scriptorium



RÉVISION DE JUILLET 2017

Nous devons cette révision au travail de relecture de Ramon+1. En plus de corrections orthographiques et grammaticales, cette révision corrige les erreurs suivantes.

CHAPITRE 5

Page 53, remplacez "Combat Rapproché" par "Combat à Distance"

Page 55, reformulation de la description de la faucille "Si elle est utilisée comme arme, considérez-la comme une arme Légère infligeant 1d6 dégâts, avec un malus de -10% pour la manier."

CHAPITRE 8

Incohérence entre tableau et description de sort.

- Coup de pied sauté/Sauf Offensif : le nom du sort est bien Saut Offensif.
- Main de la Mort/Main Mortelle : le nom est bien Main Mortelle

La colonne Traits de la liste de sorts comprend plusieurs erreurs dans les Résistances. En cas de doute, utilisez les Résistances des descriptions de sorts.

- Appel d'un animal Résistance (Persévérance)
- Bombe puante : Résistance (Persévérance)
- Bond : Résistance (Esquive)
- Culbute : Résistance (Persévérance)
- Expulsion Spirituelle : Résistance (Combat Spirituel)
- Lenteur (Persévérance) vs (Endurance)
- Lire les émotions Résistance (Persévérance)
- Tirer/Pousser : absence des traits dans le tableau

Les sorts Peur et Vol d'Energie n'étaient pas décrits .

CHAPITRE 9

Les caractéristiques du culte de la déesse de la mer sont les suivantes :

Type de culte : Grande Divinité.

Adorateurs : marins, pêcheurs, créatures

aquatiques...

Devoirs des Adorateurs : respecter la mer et naviguer uniquement si la divinité l'autorise.

Avantages spéciaux : + 25 % aux tests de Navigation en mer et aux test d'Athlétisme concernant la nage.

Compétences du Culte : Connaissance de la Nature, Navigation.

Sorts de culte :

Magie Commune : Soins.

Magie Divine : tous les sorts communs + Appel (Ondine) et Respirer Eau.

Il manque la description de six sorts : Plongée dans le passé, Protection des camps, Pureté, Sables mouvants, Tourbillon, Trésorerie.

Ces sorts sont détaillés dans la nouvelle version du PDF, soit parmi les descriptions, soit dans la liste des sorts.

Incohérence Sanctifier/Sanctification : le nom est bien Sanctification.

Erreurs dans la colonne Traits de la liste des sorts divins

Contact Mortel : Résistance (Persévérance)

CHAPITRE 10

Erreur dans la colonne traits de la liste de sorts.

Vol : Résistance (Persévérance)

CHAPITRE 14

Page 247 : Les attributs de Smela sont dupliqués. Il a 11 points de vie et son seuil de blessure est égal à 6.

Page 253 : Alonsas devrait avoir 13 PM et non 16.

Note générale : Les mentions à une magie de bataille ou à une magie runique ont été rectifiées, car elles concernent en fait la magie commune.