

Errata de la gamme D&D

par Olivier Fanton

Version « février 2003 »

© Spellbooks 2002

Général	1
D'Ombre et de Lumière	1
De Chair et d'Acier	1
Guide du Maître	1
La Magie de Faerûn	1
Le Guide de l'Orient	2
Le jeu d'aventures	3
Les maîtres de la nature	3
L'écran D&D	3
Les Gardiens de la Foi	3
Les Royaumes Oubliés	3
Manuel des Joueurs, Édition originale	5
Manuel des Joueurs, Édition révisée	5
Manuel des Monstres, Édition originale	6
Manuel des Monstres, Édition révisée	6
Par l'encre et le sang	6
Seigneurs des Ténèbres	7

- Les changements depuis la version « janvier 2003 » sont soulignés.
- Par rapport à la version de janvier, j'ai retiré les simples typos et les erreurs n'ayant pas ou peu d'incidence sur le jeu.

Général

Dans l'édition originale du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître et du Manuel des Monstres

▪ En règle générale, les distances doivent être remplacées par le multiple de 1,50 m le plus proche. Par exemple 5 m devient 4,50 m, 10 m devient 9 m, 13 m devient 12 m et 16 m devient 15 m.

▪ Pour les exceptions, voir l'errata de chaque ouvrage.

Dans tous les ouvrages publiés avant Dogmes et Panthéons

▪ Remplacer « Attaques réflexe » par « Attaques réflexes ».

D'Ombre et de Lumière

Page 41

▪ **Plus rapide que l'œil, paragraphe 3, lignes 5-6.** Remplacer « ..., dans le même temps, il profite d'une action partielle. S'il utilise cette action partielle pour attaquer ... » par « ..., dans le même temps, il peut entreprendre le reste de ses actions du tour. S'il en profite pour attaquer ... » (merci à Eltaris).

De Chair et d'Acier

Page 27

▪ **Conditions, paragraphe 3, ligne 1.** Remplacer "(travail du cuir)" par "(maroquinerie)".

Page 71

▪ **Table 5-1, ligne Grande arbalète, colonne Facteur de portée.** Remplacer "75 m" par "45 m"

Page 75

▪ **Table 5-2, lignes 5.** Remplacer « Flamberge ./ Epée à deux mains » par « Flamberge ./ Epée bâtarde » (merci à S. Blackmore).

Guide du Maître

▪ L'errata du *Guide du Maître* se trouve dans un fichier séparé.

La Magie de Faerûn

Page 19

▪ **L'utilisation du magefeu, paragraphe 3, ligne 9.** Remplacer "il est sujet à la résistance à la magie" par "il n'est pas sujet à la résistance à la magie".

Page 21

- **Absence de composante matérielle.** Changer le nom du don en "Dispense de composantes matérielles".

- **Convocation améliorée.** Changer le nom du don en "Amélioration des créatures convoquées".

- **Extension de zone.** Changer le nom du don en "Extension de zone d'effet" (merci à Erindhill).

Page 23

- **Substitution énergétique.** Changer le nom du don en "Substitution d'énergie destructive".

Page 30

- **Ajouter un paragraphe juste avant Extension de durée. "Théorie profane.** Au niveau 2, le mage ménestrel obtient gratuitement le don Talent soit pour Connaissance des sorts soit pour Connaissances (mystères). Cela représente une introduction aux théories d'autres civilisations sur la magie, par ses études et sa préservation de textes anciens." (merci à Nono).

Page 72

- **Sorts d'ensorceleurs et de magiciens de 2^e niveau, Nécromancie, paragraphe 1.** Remplacer "Aura mortelle" par "Armure mortelle" (merci à Blue D). **Transmutation, paragraphe 1.** Remplacer "Main de fer de Balagarn" par "Corne de fer de Balagarn" (merci à Blue D).

Page 73

- **Sorts d'ensorceleurs et de magiciens de 6^e niveau, paragraphe 6.** Remplacer "Mort de la non-vie" par "Mort des morts-vivants".

Page 75

- **Sorts de prêtre du 6^e niveau, paragraphe 1.** Remplacer "Destruction de mort-vivant" par "Mort des morts-vivants". Déplacer le sort après Marche des pierres.

Page 96

- **Ajouter un paragraphe à la fin de Création de croisements et de chemin de traverse.** "Coût en PX : 3500 PX." (merci à S. Blackmore).

- **Retirer le dernier paragraphe à la fin de Création de sentier.** Ce sort n'a pas de coût en PX. (merci à S. Blackmore).

Page 116

- **Échelle d'énergie, Composantes.** Remplacer « V, G, M » par « V, G, F » (merci à Blue D).

Page 116

- **Colonne 1, Mort de la non-vie.** Changer le nom du sort en "Mort des morts-vivants".

Page 127

- **Colonne 2, Rose manteau, portée.** Remplacer "Portée : portée" par "Portée : contact".

Page 138

- **Désarmement, paragraphe 2, ligne 2.**

Remplacer « ... d'armures magiques t. » par « ... d'armures magiques, Science du désarmement. ».

Page 152

- **Table 6-9, colonne 2, ligne 3 (59-60).**

Remplacer « Onguent de feu de lune » par « Baume de feu lunaire » (merci à Sylvain Couture).

- **Ajouter les paragraphes suivant juste avant Baume de résistance à la magie mineure.**

« **Baume de feu lunaire.** Contenu dans des jarres de céramique blanche translucide de la taille d'une flasque, le *baume de feu lunaire* est le résidu semi-solide qui reste après la manifestation physique d'un *feu lunaire* lors des cérémonies saintes consacrées à Séluné. En fonction de la manière dont il est utilisé, il peut produire différents effets magiques. Une jarre entière doit être utilisée pour produire un effet.

- Lorsqu'il est répandu sur un objet ou appliqué sur le front d'une créature, le baume agit comme une *dissipation de la magie* ciblée.

- Lorsqu'il est appliqué sur des pieds, il permet à la créature qui en bénéficie d'utiliser le sort *vol*.

- Lorsqu'il est appliqué sur des paupières, il procure l'effet de *vision dans le noir*.

- Lorsqu'il est appliqué sur le dos de la main, il permet l'utilisation du sort *manipulation suprême*.

- Lorsqu'il est ingéré, il agit comme un effet de *soins importants*.

Niveau de lanceur de sorts : 5. Conditions : Création d'objets merveilleux, dissipation de la magie, manipulation suprême, soins importants, vision dans le noir, vol. Prix de vente : 2500 po. Poids : 0,25 kg. » (merci à Sylvain Couture).

Le Guide de l'Orient

Page 29

- **Colonne 2, Conscience augmentée, ligne 1.**

Remplacer "Conscience augmentée" par "Obstination" (merci à Mago17). **Ligne 2.** Idem.

- **Table 2-6, le sohei, ligne 5, colonne Spécial.** Remplacer "Conscience augmentée" par "Obstination" (merci à Mago17).

Page 43

- **Colonne 2, Conscience augmentée, ligne 1.**

Remplacer "Conscience augmentée" par "Obstination" (merci à Mago17).

- **Table 3-8, le guerrier félidé, ligne 3, colonne Spécial.** Remplacer "Conscience augmentée" par "Obstination" (merci à Mago17).

Page 61

- **Colonne 1, Âme courageuse.** Changer le nom du don en "Force d'âme" (merci à Stéphane Tanguay).
- **Colonne 1, Artisan magicien.** Changer le nom du don en "Artisanat magique".

Le jeu d'aventures

- **Page 7.** Le plan de l'aventure n°2 est faux. Voir la correction ici :
- http://asmodee.com/jeux_de_roles/dd/download/errata.initiation.ZIP

Les maîtres de la nature

Page 21

- **Capture, paragraphe 3, ligne 2-3.** Remplacer "au prix d'une action simple" par "au prix d'une action libre".

L'écran D&D

- Voir l'errata concernant les tables correspondantes du *Manuel des Joueurs*.

Les Gardiens de la Foi

Page 24

- **Vitesse, paragraphe 1.** Remplacer par "Cette propriété d'armure ou de bouclier peut être activée par un mot de commande, et fonctionne jusqu'à 10 rounds par jour. L'armure ou le bouclier semble alors vibrer constamment, au point d'apparaître flou et son porteur bénéficie d'un bonus de vitesse de +4 à la CA et peut entreprendre une action partielle supplémentaire lors de son tour de jeu."
- **Vitesse, paragraphe 2, ligne 2.** Remplacer « bonus de +3 » par « bonus de +2 ».

Page 77

- **Sorts du domaine de la Célérité, lignes 2 à 9 (y compris page suivante).** Décaler tous les niveaux de sorts à partir de *Grâce féline* (merci à Blue D).

Page 81 à 92

- **Pour chaque sort, Composantes.** Remplacer « S » par « G » (merci à Blue D).

Page 86

- **Flétrissure.** Changer le nom du sort pour « Flétrissure végétale » (merci à Blue D).

Les Royaumes Oubliés

Général

- Remplacer « divinité patronne » et « saint patron » par « divinité tutélaire ».

- Remplacer « Garl Brillor » par « Garl Brilledor ».
- Remplacer « Horus-Re » par « Horus-Rê ».
- Remplacer "Nephtys" par "Nephtys".
- Remplacer "Silvanus" par "Sylvanus".
- Remplacer "Thoth" par "Thot".
- Remplacer "untheric" par "unthéric" (merci à Jérôme Vessiere).

Page 1

- **Traduction.** Ajouter Alexandre Amira et Gregory Privat.
- **Relecture.** Ajouter Alexandre Amira et Olivier Fanton.

Page 7

- **Légende des termes employés, paragraphe 3, ligne 2.** Remplacer "Cno" par "Che", "Gas" par "Gar", "Mom" par "Maî". **Ligne 3.** Remplacer "Pna" par "Pro"

Page 27

- **Table 1-3, partie de droite, ligne 10 (Shar), colonne 1.** Remplacer "Amn, Calimshan, le Nord, Shar" par "Amn, Calimshan, le Nord, le Shaar" (merci à Sylvain Couture).

Page 28

- **Colonne 2, Artisan magique.** Changer le nom du don en "Artisanat magique".

Page 34

- **Efficacité des sorts accrue, paragraphe 3, ligne 2.** Remplacer "niveau de jeteur de sorts" par "niveau de lanceur de sorts". **Ligne 3.** Remplacer "de la cible" par "d'une créature".
- **Épées jumelles, paragraphe 3, ligne 2.** Remplacer "bénéficiez d'un" par "bénéficiez alors d'un".

Page 35

- **Colonne 2, Forestier, paragraphe 3, ligne 1-2.** Remplacer "les jets de Sens de la nature" par "les jets de Premiers secours et de Sens de la nature".

Page 37

- **Colonne 2, Prodiges magiques, paragraphe 2, ligne 3-4.** Remplacer "ensorceleurs, Intelligence" par "ensorceleurs, Sagesse pour les jeteurs de sorts divins, Intelligence".

Page 40

- **Table 1-7, niveau 8, colonne "Spécial".** Remplacer "Défense d'ombre +3" par "Défense d'ombre +3, bouclier d'ombre majeur".

Page 43

- **Colonne 1, Caractéristiques de la classe, paragraphe 3, ligne 5.** Remplacer "Charisme multiplié par son niveau" par "Charisme plus son niveau".

Page 114

- **Colonne 2, Iriaebor, paragraphe 2, ligne 3.** Remplacer "Gue/Pal4 d'Eldath" par "Gue5/Pal4 d'Eldath" (merci à deckerjones).

Page 160

- **Plan, légèrement au nord d'Eauprofonde, dans le coin SO de la carte.** Remplacer "Port-Ponant" par "Pont-Ponant" (merci à Papy).

Page 232

- **Table 5-1, ligne 22 (Hoar), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-1, ligne 30 (Loviatar), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-1, ligne 34 (Mask), colonne Domaines.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

- **Table 5-1, ligne 41 (Shar), colonne Domaines.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

- **Table 5-1, ligne 55 (Tyr), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-1, ligne 59 (Uthgar), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

Page 233

- **Table 5-1, ligne 1 (Akadi), colonne Attributions.** Remplacer "Élémentaires de l'Air" par "Air élémentaire".

- **Table 5-1, ligne 16 (Grumbar), colonne Attributions.** Remplacer "Élémentaires de la Terre" par "Terre élémentaire".

- **Table 5-1, ligne 22 (Istishia), colonne Attributions.** Remplacer "Élémentaires de l'Eau" par "Eau élémentaire".

- **Table 5-1, ligne 25 (Kossuth), colonne Attributions.** Remplacer "Élémentaires du Feu" par "Feu élémentaire".

Page 234

- **Table 5-2, ligne 4, colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-2, ligne 5, colonne Arme de prédilection.** Remplacer "dague de poing" par "dague coup-de-poing".

- **Table 5-2, ligne 7 (Osiris), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-2, ligne 9 (Seth), colonne Domaines.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

- **Table 5-3, ligne 3 (Kiaransalee), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

- **Table 5-3, ligne 4 (Lolth), colonne Domaines.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

Page 236

- **Table 5-5, ligne 16 (Shevarash), colonne Domaines.** Remplacer "Justice" par "Jugement".

Page 237

- **Table 5-4, ligne 19, colonne Attributions.** Remplacer "vol bienveillant," par "voleurs non-maléfiques, suspicion, duperie, négociation, ruse malicieuse".

Page 238

- **Table 5-7, ligne 8 (Shargaas), colonne Domaines.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

Page 239

- **Table 5-7, ligne 3, colonne Attributions.** Remplacer "la terre" par "l'âtre".

Page 243

- **Colonne 1, Kossuth, ligne Attributions.** Remplacer "Élémentaires du Feu" par "Feu élémentaire".

Page 244

- **Colonne 1, Lolth, paragraphe 5 (Domaines), ligne 1.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

Page 245

- **Colonne 1, Mask, paragraphe 5 (Domaines), ligne 1.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

Page 248

- **Colonne 1, Shar, paragraphe 5 (Domaines), ligne 1.** Remplacer "Ténèbres" par "Obscurité".

Page 253

- **Colonne 2, Tyr, paragraphe 5 (Domaines), ligne 1.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

Page 254

- **Colonne 2, Uthgar, paragraphe 5 (Domaines), ligne 1.** Remplacer "Justice" par "Jugement" (merci à Bouly).

Page 271

- **Colonne 2, dernière ligne.** Remplacer "(Rencontre des boucliers 1272)" par "(Rencontre des boucliers 1372)" (merci à Sylvain Couture).

Page 275

- **Colonne 2, Adeptes du culte typique, paragraphe 4, ligne 4.** Remplacer "*écorcheur d'Aganazzar*" par "*incinérateur d'Aganazzar*" (merci à deckerjones).

Page 283

- **Manshoon, paragraphe 2, lignes 17-18.** Remplacer "Lanceur de sort prodige" par "Prodige magique" (merci à Pèlerin). **Paragraphe 2, ligne 15.**

Remplacer « (conjuración) » par « Invocation » (merci à Pèlerin).

Page 317

- **Colonne 1, Eauprofonde.** Ajouter les entrées "79" et "147" (merci à Sylvain Couture).

Carte en encart

- **A1, a l'est de Porte de Baldur.** Remplacer "CHAMP DES MOTS" par "CHAMP DES MORTS" (merci à Sylvain Couture).

- **A1, au nord de Porte de Baldur.** Remplacer "CRYPTE DELA ROCHE" par "CRYPTE DE LA ROCHE" (merci à Sylvain Couture).

- **B1-2, à l'ouest de la forêt La Wealdath.** Remplacer "BAIE DU MALARD FLAMBÉ" par "BAIE DU LÉZARD ARDENT" (merci à Sylvain Couture).

Manuel des Joueurs, Édition originale

- L'errata de la première version du *Manuel des Joueurs* se trouve dans un fichier séparé.

- L'errata de l'édition révisée (ci-dessous) s'applique aussi à l'édition originale.

Manuel des Joueurs, Édition révisée

Page 41

- **Table 3-13 : moines, ligne de titres** Remplacer "Bonus aux dégâts à mains nues*" par "Dégâts à mains nues*" (merci à Eplivam).

Page 63

- **Artisanat, paragraphe 1, lignes 3-4.** Remplacer "... poterie, le ferrage des chevaux, la maçonnerie, ..." par "... poterie, la maçonnerie, ...". **Lignes 5-6.** Remplacer "... ou précieuses, les travaux de charpente, ..." par "... ou précieuses, le travail de forge, les travaux de charpente, ...".

Page 80

- **Attaque en puissance, paragraphe 3, lignes 2-3.** Remplacer "... à tous ses jets d'attaque et ajoute à tous ses jets de dégâts." par "... à tous ses jets d'attaque au corps à corps et ajoute à tous ses jets de dégâts au corps à corps."

- **Botte secrète, paragraphe 3, lignes 3-6.** Remplacer "Cette technique exige normalement de laisser libre la seconde main afin de bénéficier à tout moment d'un parfait équilibre. Si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique au jet d'attaque." par "Cette technique exige normalement de maintenir son équilibre grâce à la seconde main et si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique alors au jet d'attaque."

Page 82

- **Expertise, paragraphe 3, ligne 3.** Remplacer "... à outrance, le ..." par "... à outrance au corps à corps, le ...".

Page 138

- **Combat monté, paragraphe 6, lignes 1-2.** Remplacer "... de plus de 1,50 m (l'équivalent d'un pas de placement), l'aventurier est limité à une attaque partielle." par "... de plus de 1,50 m, l'aventurier est limité à une attaque partielle au corps à corps."

Page 144

- **Table 9-7 : sources de lumière, ligne 4.** Remplacer « cône de 18 m* » par « 9 m ». **Ligne 5.** Remplacer « 9 m » par « cône de 18 m ». (merci à Squall)

Page 173

- **Aide, lignes 1-2.** Remplacer "Aide cumule les effets de *bénédictio*n et de *soins légers* :" par "Aide offre des avantages similaires à une *bénédictio*n et un *soins légers* préventif :".

Page 80

- **Arme spirituelle, paragraphe 1, colonne 2, lignes 7-8.** Remplacer "(ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle)" par "(ou si ce dernier ne lui désigne aucun adversaire)".

Page 179

- **Bénédiction d'arme, lignes 1-10. Remplacer les deux premières phrases par "L'arme affectée par ce sort donne les avantages suivants lorsqu'elle est utilisée contre une créature d'alignement mauvais : les coups critiques sont automatiquement confirmés (tout critique possible est un critique), la réduction des dégâts est ignorée et elle frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1".**

Page 205

- **Détection du Mal, paragraphe 5, ligne 4.** Remplacer "... est lancé par un prêtre ..." par "... est lancé sur un prêtre ..." (merci à Jimzilo).

Page 224

- **Lenteur, lignes 5-6.** Remplacer "Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de -2 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes." par "Dans le même temps, elles subissent un malus de -2 à la CA, aux jets d'attaque et de dégâts avec des armes de corps à corps et aux jets de Réflexes."

Page 226

- **Lignes 12-14.** Remplacer "... à ce qui les entoure, comme sous hypnose. À noter que, contrairement à *hypnose*, *leur hypnotique* ne permet pas ..." par "... à ce qui les entoure, comme sous l'effet d'un sort *d'hypnose*, à la différence que

leur hypnotique ne permet pas ..." (merci à Pengola).

Page 246

▪ **Porte dimensionnelle, paragraphe 1, lignes 1-4.** Remplacer "Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point se trouvant dans le champ de vision du personnage. Ce dernier arrive ... » par « Le personnage est instantanément transporté de son emplacement actuel à n'importe quel point se trouvant à portée. Il arrive ... »

Page 268

▪ **Ténèbres, paragraphe 1, ligne 1.** Remplacer "L'objet enchanté ..." par "L'objet affecté ...".

Manuel des Monstres, Édition originale

- L'errata de la première version du *Manuel des Monstres* se trouve dans un fichier séparé.
- L'errata de l'édition révisée (ci-dessous) s'applique aussi à l'édition originale, sauf indication contraire.

Manuel des Monstres, Édition révisée

Page 9

▪ **Regard, paragraphe 4.** Remplacer "Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage important contre un adversaire qui détourne les yeux." par "Cependant, la créature bénéficie d'un camouflage conséquent contre un adversaire qui détourne les yeux."

Page 13

▪ **Sur toute la table, 17 fois.** Remplacer "Bonus à l'attaque : ..." par "Bonus de base à l'attaque : ...".

Page 15

▪ **Aboleth, Dégâts, ligne 1.** Remplacer « ... transformation » par « ... transformation provoquée ».

Page 143

▪ **Duergars, paragraphe 8, ligne 2.** Remplacer "... de -2 au jet d'attaque en plein jour ..." par "... de -2 à tous les jets se jouant par un d20 (y compris ceux d'attaque et de sauvegarde) en plein jour ...".

Page 148

▪ **Orque, Combat, paragraphe 2, ligne 1.** Remplacer "... un malus de -1 au ..." par "... un malus de circonstances de -1 au ...".

Page 214

▪ **Demi-fiélon, Attaques spéciales, Tableau, ligne 7 (niveau 13-14).** Remplacer "... sanctification infernale" par "... sanctification maudite".

Par l'encre et le sang

Page 13

▪ **Table 1-1, ligne 7.** Remplacer "confère un bonus de +1 à l'armure naturelle" par "confère un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA" (merci à pèlerin).

▪ **Hérisson, paragraphe 1, ligne 5-6.** Remplacer "confère un bonus de +2 à l'armure naturelle" par "confère un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA" (merci à pèlerin).

Page 40

▪ **Colonne 1, Élargissement de zone d'effet.** Changer le nom du don en "Extension de zone d'effet". Déplacer le don juste avant Familier supérieur.

Page 47

▪ **Conditions, paragraphes 5 et 6.** Remplacer par « **Représentation** : degré de maîtrise de 3 (dont les formes chant et danse). ».

▪ Ajouter les deux paragraphes suivants à la suite de Armes et armures : « Si le chantelame porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde, il perd tous les avantages de ses capacités de chant (style du chantelame, chantesort mineur, chant de la vitesse, chantesort majeur, chant de la fureur). » et « Un chantelame subit les chances d'échec de sorts profane habituelles lorsqu'il porte une arme (aux exceptions ci-dessous). ».

▪ **Style du chantelame.** Supprimer la dernière phrase.

▪ **Ajouter les paragraphes suivants après Sytle du Chantelame.** « **Chantesort mineur.** Lorsqu'il tient une épée longue dans une main et rien dans l'autre, le chantelame peut « faire 10 » sur ses jets de Concentration visant à incanter sur la défensive. », et « **Chant de la vitesse.** Lorsqu'il tient une épée longue dans une main et rien dans l'autre, et qu'il entreprend une action d'attaque à outrance, le chantelame peut lancer un sort de cette classe par une action libre. », et « **Chantesort majeur.** Le chantelame ignore les chances d'échec de sorts profane lorsqu'il porte une armure légère (et n'utilise pas de bouclier) », et « **Chant de la furie.** Lorsqu'il tient une épée longue dans une main et rien dans l'autre, et qu'il entreprend une attaque à outrance, le chantelame peut porter une attaque supplémentaire avec son plus haut bonus de base à l'attaque. Toutes ses attaques du round subissent alors un malus de -2, y compris les attaques d'opportunité qu'il pourrait porter après son tour de jeu. ».

▪ **Ajouter les paragraphes suivants après Dons supplémentaires.** « **Sorts.** Le chantelame a le pouvoir de lancer un nombre réduit de sorts profanes. Son niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau de classe. Les sorts supplémentaires d'un chantelame sont fonction de son Intelligence. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est de 10 + niveau de sort + son modificateur d'Intelligence. », et « Un chantelame doit utiliser un grimoire et doit préparer ses sorts comme un magicien. A chaque nouveau niveau de classe, il obtient gratuitement deux sorts de chantelame de niveaux de sorts qui lui sont accessibles. ».

Page 69

▪ **Colonne 2, Conditions, ligne 5.** Remplacer "Substitution d'énergie" par "Substitution d'énergie destructive"

Page 86

▪ **Déguisement du mort-vivant.** Changer le nom du sort en "Déguisement de mort-vivant".

Page 95

▪ **Colonne 2, Téléportation de masse.** Changer le nom du sort en "Téléportation de groupe".

Seigneurs des Ténèbres

Page 78 à 95

▪ **Pour chaque PNJ.** Remplacer « Mom » par « AoM » (merci à Blue D). Les reflets présentés sont tous des adeptes des ombres, et pas des maîtres des ombres.

Page 186

▪ **Baldaqin d'ombre.** Ajouter la ligne suivante après Niveau : « **Composantes** : V, G, M » (merci à Erindhill).