

Errata et Aides de jeu

De nombreux points de règles ont besoin de précisions et quelques uns de corrections, c'est pourquoi nous vous invitons à lire ces quelques lignes.

Création de personnages

Les Métamorphes

La ligne : " La limite de points qu'un métamorphe peut utiliser est fixée à une fois et demi son score en esprit de départ.", ne doit pas être prise en compte. Cette limite concernant les points qu'un métamorphe peut utiliser n'a pas lieu d'être. Cette limite est de 21 + points offert par l'inclinaison en satan.

Suivant le système établie, il est important de noter qu'un métamorphe souhaitant prendre une apparence radicalement différente de celle d'un humanoïde, doit pouvoir en assumer le coût. Ainsi, par exemple, s'il désire prendre l'apparence d'un cheval il devra pouvoir répartir suffisamment de points dans les attributs physiques pour que ces derniers correspondent à 1 ou 2 points près à ceux d'un cheval moyen. Dans cet exemple s'il n'en dispose pas d'assez, il sera plutôt sous la forme d'un poney ou d'un poney nain...

Les Éternels

On les suppose nés de la volonté d'une divinité Chaotique. Ce qui est certain c'est qu'après avoir subi leur passage, les éternels se retrouvent en possession d'une pierre précieuse sertie à la base de leur cou. La pierre, de couleur noire, carmin ou vert sombre, se présente sous la forme d'un petit oeuf d'un ou deux centimètres de haut, entièrement lisse. Lors de la mort d'un éternel, cette pierre peut être récupérée. Beaucoup d'utilisateurs de la magie ou de l'ingéniomancie en sont friands, personne ne sait vraiment pourquoi. Toutefois l'existence de ces pierres n'a été connue que de réellement très rares personnes. Un éternel qui récupérerai une telle pierre la verra se fusionner avec la sienne propre. Augmentant ainsi sa puissance.

Chaque pierre supplémentaire fusionnée dans celle d'un éternel lui confère un bonus de un point dans un attribut (cumulable) choisi au hasard. (le jet d'un D8 servira à déterminer lequel). Malgré tout cela ne lui confère pas plusieurs vies, car les pierres fusionnent pour n'en former qu'une seule au final.

Modificateurs de Dommage

Page 117: Le bonus modificateur pour la tranche 20-22 est de +2.

Systeme de jeu

Tableau des blessures critiques, coups percutants/contondants

Page 137 : La description correspondant au résultat 91-95 doit être remplacé par :
Membre fracassé : le personnage ne peut plus utiliser le membre touché. Le membre est dans un tel état de "destruction" qu'il devra être amputé pour ne pas subir les effets de la maladie (gangrène essentiellement).

Les combats

Désarmer un adversaire

Le désarmement est une action qui nécessite toutes les attaques d'un tour de combat et qui peut être tentée sur une attaque ou sur une défense.

Sur une attaque, le pourcentage de réussite est égal au dixième du score d'attaque. Si cette manœuvre spéciale réussit, l'adversaire doit lui aussi réaliser un jet de défense au dixième de son score. Si le défenseur échoue, il se retrouve désarmé et son arme est projetée à :

- 1 ou 2 mètres pour une arme lourde (haches et épées à deux mains,...)
- 1D4/1D6 mètres pour une arme moyenne (épée longue, hache de bataille,...)
- 1D6/1D8 mètres pour une arme légère (lance 1 main, dague, épée courte,...)

Exemple: Alpha qui a un score d'attaque de 120% veut désarmer Béta qui a un score en défense de 150%. Ses chances de désarmer Béta seront donc de 12% et les chances de Béta de résister sont donc de 15%.

Dans le cas d'un coup de maître sur une manœuvre de désarmement, la cible pour résister doit également réaliser un coup de maître pour ne pas être désarmée.

Exemple: reprenons Alpha qui a un score d'attaque de 120% et qui veut désarmer Béta qui a un score en défense de 150%. Alpha jette les dés et obtient un 01 ce qui au regard de son score (12%) est un coup de maître. Les chances de Béta de résister sont donc maintenant de 1% car son score est de 15%.

Sur une défense, le système est le même mis à part que le défenseur doit annoncer sa manœuvre de désarmement avant de jeter les dés et que le score de celui qui exécute la manœuvre est égal au dixième de son score de défense et que l'assaillant n'a pas de jet de résistance pour éviter d'être désarmé si ce n'est le score obtenu lors de son attaque.

Exemple: reprenons Béta qui a un score en défense de 150% et qui veut désarmer Alpha qui a un score d'attaque de 120%. Si Alpha réussit son attaque et que Béta échoue sa manœuvre, il subit les dommages normalement en fonction de la réussite d'Alpha. Sinon Alpha se retrouve désarmé.

Par exemple :

- Alpha obtient un jet à 82% et Béta à 45%. Béta a raté sa manœuvre et encaisse des dommages normaux comme s'il avait raté une parade normale.
- Alpha obtient un jet à 12% (coup de maître !) et Béta à 75%. Béta a raté sa manœuvre et encaisse des dommages aggravés comme s'il avait raté une parade normale.
- Alpha obtient un jet à 82% et Béta à 8%. Béta a réussi sa manœuvre et Alpha se retrouve désarmé, son arme projeté à quelques mètres de lui.
- Alpha obtient un jet à 12% (coup de maître !) et Béta à 8%. Béta a réussi sa manœuvre et Alpha son jet de résistance, donc Béta ne désarme pas Alpha mais pare tout de même l'attaque comme s'il avait réalisé un coup de maître en défense.
- Alpha obtient un jet à 12% (coup de maître !) et Béta à 1% (coup de maître pour cette manœuvre). Béta a réussi sa manœuvre et Alpha se retrouve désarmé, son arme projeté à quelques mètres de lui.
- Alpha obtient un jet à 1% (coup de maître !) et Béta à 1%(coup de maître pour cette manoeuvre !). Béta a réussi sa manœuvre et Alpha son jet de résistance, donc Béta ne désarme pas Alpha mais pare tout de même l'attaque.

Toucher un endroit spécifique lors d'une attaque rapide

Il est possible lors d'un combat au corps à corps, ou à distance, pour un très bon guerrier, de toucher une partie spécifique du corps de son adversaire (jambe, bras, tête, œil,...). Cela engendre toutefois une difficulté supplémentaire à porter le coup, puisque l'arme n'est pas forcément bien positionnée à ce moment précis pour ce genre d'action ou que la cible devient bien plus petite.

Ce genre d'action peut également permettre de passer outre l'armure de son adversaire, en glissant son coup dans une imperfection de celle-ci ou à un endroit non protégé.

Le tableau suivant vous indiquera les malus à appliquer au score d'attaque du personnage qui cherche à accomplir une telle action. (NB: une règle particulière de visée permet d'atténuer, dans certain cas, ces effets). Voir page 152.

Rappelons que frapper en ignorant l'armure nécessite également de viser un endroit spécifique car frapper la gorge ou l'articulation du bras ou de la jambe d'un adversaire en haubert nécessite non seulement d'ignorer son armure mais également de viser ces endroits particuliers. **Il s'agit donc d'un malus cumulatif.**

De ce fait, dans cet exemple, frapper la gorge d'un adversaire en haubert donne un malus à l'attaque de -200% (taille1= $(-100\%) + (-100\%)$ pour l'armure lourde) au corps à corps. Avec une arme de jet -220% (taille1= $(-120\%) + (-100\%)$ pour l'armure lourde) avec une arme de tir.

Dans le cas où ces malus dépasseraient le score d'attaque de l'assaillant, cette manœuvre ne sera tout simplement pas réalisable pour lui.
Exemple : Alpha a 150% à l'attaque et frappe à la tête Béta qui porte une armure légère sans casque. Les malus pour Alpha de toucher la tête de Béta (qui ne porte pas de casque) sont de -60% . Alpha pourra donc frapper 2 fois la tête de Béta à $(150\%-60\%)$ 90% et à $(75\%-60\%)$ 15%.

Dans le cas où Alpha n'aurait eu que 120% ou moins à l'attaque, il n'aurait frapper qu'une seule fois : la première à (120%-60%) 60% et la seconde à (60%-60%) 0%. Donc pas de seconde attaque.

De même si Alpha avec 150% à l'attaque veut frapper à la tête Béta qui porte une armure légère et un casque. Alpha ne pourra toucher que son visage, puisque le reste de la tête est protégé par son casque et il aura un malus de -60% pour ignorer l'armure (le casque) et -100% pour toucher le visage ce qui donne un malus total de -160%, ce qui est supérieur au score d'attaque d'Alpha qui est de 150%, ce qui indique que cette manœuvre est impossible à réaliser pour lui.

Arts martiaux

Il est possible en utilisant la compétence arts martiaux, ou combat à main nues de pouvoir effectuer des défenses non pas en utilisant les points de vie du personnage comme points de résistance, mais ceux de bracelets de protection. Il est possible aux combattant de garnir leurs avant bras et le dos de leurs mains de bracelets et de tiges plus ou moins rigides permettant de combattre comme s'ils étaient armés. Vous trouverez la description de ses "bracelets" plus loin.

Il existe trois spécialisations pour les pratiquants des arts martiaux. Ces dernières fonctionnent comme les spécialisations des armes. Lors d'un combat le joueur doit annoncer quel type d'attaque il entreprend avant de la réaliser.

Il s'agit de :

Coups : Le personnage axé son entraînement sur les coups directs à l'adversaire. Il accroît ainsi ses capacités à frapper et ses dommages (via la maîtrise de l'art voir page tableau 154) en atteignant plus rapidement certains seuils de compétence. Il se restreint par contre dans les autres spécialisations.

Projections : En se spécialisant le personnage accroît ses capacité à réaliser des projections. Lors d'un affrontement en corps à corps en cas d'attaque réussit le personnage peut projeter son adversaire au loin. Il doit réussir un jet d'opposition de Force + bonus spécialisation (équivalent à 1/10 du score de la compétence) contre Taille + moitié Force de son adversaire. S'il réussit l'adversaire est projeté à (1D4 + 1/10 de la compétence de spécialisation ou de base s'il n'est pas spécialisé en Projections) mètres. Il est en outre sonné pour 1D4 tours (pourcentages divisés par deux).

Prises : La spécialisation en prise va permettre au personnage de réaliser plus facilement des manœuvres spéciales.

Désarmement : suivre les règles de désarmement page 152 (voir plus haut)

Immobilisation : lors d'une attaque réussie le personnage peut tenter un jet d'opposition de Force contre Force ou Dextérité (au choix de l'adversaire) pour immobiliser sa victime. A son score de Force l'attaquant ajoute 1/10 de sa compétence de spécialisation ou de base s'il n'est pas spécialisé en Prises (15 points s'il a 150% par exemple). Le jet d'opposition doit être réalisé tant que l'attaquant veut maintenir sa prise, toutefois son bonus diminue de 3 points par tours. De plus, la victime immobilisée peut tenter une contre prise avec sa compétence Arts martiaux, augmentant ainsi son score de Force ou de Dextérité du 1/10 de sa compétence. Il subit la même diminution de bonus au fur et à mesure du temps. S'il désire

cesser la résistance et la reprendre quelques tours après il reprend son bonus grevé de la diminution la ou il en était, et ne repart pas à zéro.

Briser un membre (os, articulation) : lors d'une attaque réussie le personnage peut tenter un jet d'opposition de Force contre Force ou Dextérité (au choix de l'adversaire) pour briser un membre a sa victime. A son score de Force l'attaquant ajoute 1/20 de sa compétence de spécialisation ou de base s'il n'est pas spécialisé en Prises (8 points s'il a 150% par exemple). La victime peut tenter une contre prise avec sa compétence Arts martiaux, augmentant ainsi son score de Force ou de Dextérité du 1/20 de sa compétence. En cas de succès le membre est brisé. S'il s'agit de la nuque la victime subit des dommages aggravés en cas de succès normal de l'attaquant, et plein dommages aggravés en cas de coup de maître.

Il est possible d'apprendre les arts martiaux sans être Yatsuraï, il faut pour cela l'accord du MJ et un historique permettant d'expliquer ces connaissances. Il est possible aussi de les apprendre en cours de jeu en utilisant les règles d'apprentissage normales, et a condition de trouver un professeur dans la compétence.

Bracelets de combat : il s'agit de brassières recouvrant le ou les avant bras et parfois le dessus de la main. Elles sont faite de cuir épais, de bois, de maille, de plaques ou d'écailles de métal ou de tiges serties dans des supports en tissus ou en cuir. Elle renforcent le dessus du bras et le protège lors de chocs mineurs et en combat à main nue. Ces bracelets sont considérés comme une arme qui ne sert qu'a la défense. Points de structure de 6 à 20. Prix de 10 à 50 Kurons.

La charge

Si le bonus aux dommages de la monture est inférieur à celui du cavalier, on utilise le bonus du cavalier majoré de 2 points.

Coup par derrière

Deviens "attaque sournoise". Les règles restent identiques. Avec une précision toutefois concernant les dégâts. Toute attaque qui permet de toucher un endroit spécifique donne plusieurs avantages. Le premier est un bonus circonstanciel, en fonction de la partie du corps visée. Un œil peut être crevé un genoux brisé etc... Le second correspond à des dommages accrus car la partie visée est sensée être plus sensible (ne pas appliquer ce bonus si la partie touchée n'a rien de sensible). Une attaque réussie donne des dommages aggravés, un « coup de maître » donne des dommages aggravés maximum.

Protection naturelles et magiques/ingéniomantique

Concernant les coups portés sur des parties précises d'une cible, il est nécessaire de prendre en compte les armures naturelles et magiques. Une rune gravée (ou tatouée...), la fourrure d'un animal, la peau écailleuse d'un dragon etc... ne peuvent être outrepassées. Quelque soient les techniques utilisées l'armure doit être prise en compte pour le calcul des dommages. Bien entendu, même si un dragon ne peut se voir amputer de la protection de son armure, son oeil (une fois le malus d'armure enlevé du fait de la paupière) peut être touché

sans armure, ou l'intérieur de sa bouge et donc voir l'attaque bénéficier des dommages accrus.

Le combat à distance/armes de trait

Les cadences des armes de trait indiquées p225 permettant à certain combattants de tirer jusqu'à deux projectiles dans le même tour de combat. Le premier au début du tour (à son tour d'initiative), le second en dernier à la fin du tour. Ces attaques suivent la règle des attaques multiples, ainsi un archer ayant une compétence de 120% à l'arc tirera son premier trait à 120% - (malus d'armure et/ou circonstanciels) et le second à 60% - (malus d'armure et/ou circonstanciels).

Les armures matérielles

P226 : Le malus donné par les différents types d'armures s'applique à toutes les actions physique, y compris au combat. Dans ce cas le malus est imputable en entier à chaque passe d'armes, s'il y en a plusieurs. Exemple : Alpha possède un score de 180% au maniement de l'épée, et une armure de maille (25% d'encombrement). Il décide de porter 2 attaques à son adversaire, une première à 180% et la seconde à 90%. Son armure va donc lui donner les malus d'encombrement modifiant ses attaques de la façon suivante : première attaque 155% (180-25) et seconde 65% (90-25).

La magie, l'Ingéniomancie

Du fonctionnement des énergies magiques

La magie/ingéniomancie, fait appel à des énergies plus ou moins maîtrisées par les utilisateurs des arcanes. Ces énergies, lorsqu'elle sont "invoquées", s'équilibrent avec les énergies déjà présentes, ainsi un sort provoquant des dommages sera instantané, les pertes d'énergies vitales de la cible dissipant les énergies magiques.

Si un sort est lancé sur une personne, et que celui ci n'a pas de but offensif, mais que toutefois l'action provoquée pourrait mettre en péril l'intégrité physique ou mentale de la cible, ce sont les énergies magiques elle même qui serviront de bouclier et empêcheront cela. L'équilibre des forces doit être préservé en toute choses.

Exemple : un sorcier veut faire voler dans les airs un adversaire, mais sans le blesser. Il cherche juste à l'éloigner. Il réussit son sortilège et passe la volonté de sa cible, il envoie donc la cible voler pendant qu'il reste à porté de vue (car il doit diriger le sort, sinon l'adversaire et maintenir son emprise sur l'esprit de la cible, autrement la cible resterait en vol statique 12h ou jusqu'à ce que le mage soit hors de porté pour que ça volonté me surpasse plus celle de la cible). Sur le trajet de la cible se trouvent des arbres dont les branches sont couvertes de feuilles aux bords tranchants comme des rasoirs. Les énergies magiques en action n'étant pas active pour s'annuler avec les énergies vitales de la cible : les possibilités suivantes sont envisageables.

1 - L'énergie magique va s'accroître d'elle même pour protéger la cible contre les dommages que les feuilles pourraient lui causer. Un vent violent écartant les branches sur son passage.

2 - Le mage/ingéniomancien change d'avis et veut causer des dommages à tout prix, le sort cesse, la cible subit des dommages comme si le sort initial avait été un sort d'attaque. Toute fois les effets du sort sont diminués par la distance déjà parcourue (et le temps écoulé). Ainsi un sort (non offensif) qui aurait causé 4d6+6 de dommages (s'il avait été offensif) mais se réalisant alors que la cible a déjà été déplacée de 250 m ne produira un effet de dommages que de 2d6+3.

Second exemple : ce même sort de vol viens a arriver à la limite de porté du lanceur, il cesse. Toutefois, il cesse progressivement déposant la victime au sol sans encombre, car les énergies magiques n'ont pas été invoquées pour causer des dommages et donc l'équilibre se maintient. A moins que la victime n'est décidé de ne plus s'opposer au sort, il se poursuivra alors durant 12h ou jusqu'à ce qu'elle si oppose, se trouvant déposé au sol comme une feuille, sans dommages.

Un sort lancé sur une ou plusieurs cibles suit cette ou ces cibles, même s'il reste sous le control du lanceur (dans la limite se sa portée). Ainsi un mage voulant faire voler un ami pour le transporter à un endroit x, devra le suivre pour maîtriser le sort, sinon au delà de sa portée, le sort poursuit dans la direction initialement donnée. Il suffira toutefois a la cible du sort de s'opposer à celui ci (pas de jet d'esprit nécessaire, le mage ne veut pas contraindre et de plus il est hors de portée) le moment voulu pour que (le mage n'étant plus à porter de control) le sort cesse et le dépose au sol.

L'équilibre régit tout, les énergies magiques outrepassant le control du lanceur de sort pour maintenir cet équilibre. Les règles régissant cet état de fait sont donc les suivante :

- Un sort offensif est instantané, la ou les cibles, volontaires ou pas, subissent des effets de dommage et la magies se dissipe instantanément.
- Un sort de control ou de manipulation est instantané, même si les effets consécutifs perdurent. (lors d'un control d'esprit un ordre exécuté dissipe la magie, le victime exécute l'ordre et uniquement celui-ci car il n'y plus de magie ensuite).
- Les sort permanents perdurent 12h suivant un cycle inexpliqué des lanceurs de sorts, calqué, probablement, sur le rythme de Ji-Herp.
- Même les sorts permanents sont rompus par une opposition réussie de la ou les cibles visées. Opposition, physique ou psychique. (l'enchevêtrement par exemple).
- Un sort attaquant directement l'intégrité physique ou psychique d'une ou plusieurs cibles ne peut aboutir que si le lanceur outrepassa la volonté (esprit contre esprit) de sa ou ses cibles.
- Un sort non offensif ne peut causer de dommages par l'enchaînement de situations, la magie s'amplifiant, toujours, pour contrebalancer les risques de dommages causés directement par sont effet **actif**. (Un sort projetant une personne dans la lave par exemple).
- Des dommages subits suite aux effets **passifs** d'un sort et produits par un personne ou chose tierce ne sont pas annulés par la magie du sort initial. (une personne enchevêtrée subissant des attaques physiques de tiers par exemple, en opposition avec des dommages provoqués par un sort projetant quelqu'un dans de la lave).

Intégrité physique

P163 : Lorsqu'un sort lancé atteint directement l'intégrité physique d'une personne, le lanceur de sort doit réussir une opposition d'esprit contre sa cible pour que les effets du sort est lieu. S'il réussit la cible subit les effets met peut déduire les éventuelles protections magiques qu'il possède (ses derniers doivent faire parties de son corps, tatouages runiques par

exemple, ou être prévus pour protéger de tels effets). S'il rate le jet d'opposition les effets du sort sont dissipés.

Exemple : Le sorcier lance un éclair, la cible prend en compte toute ses protections, pas d'opposition d'esprit. Le sorcier décide de broyer le bras de sa cible (Manipulation - corps), un jet d'opposition d'esprit doit être réussi pour que le sort fonctionne. mais dans ce cas, mis à part les éventuelles protections magiques qu'il portera "gravées" sur lui, la cible ne bénéficie pas de protection.

Lancer un sort

P167 : Comme expliquer dans la section combat p157, lorsque qu'un jeteur de sort use de ses pouvoirs, il subit un malus de -3 en initiative. De plus, lors d'un combat au contact, le lanceur ne peut se défendre ou éviter une attaque (ou plusieurs) qui lui est portée s'il lance un sort.

Les effets de zone

P169 : Il est important de retenir le fait qu'un sort lancé sous la forme d'un effet de zone aura une zone d'effet de la taille, d'un cube ou d'une sphère, maximum égale à la puissance du sort.

Le volume en mètre cubes, ramené à sa racine en mètres donne l'arrête du cube, ou le diamètre de la sphère. Ainsi un sort ayant un volume maximum de 18 mètres cube aura (au choix du lanceur de sort) la forme d'un cube de 4.24 x 4.24 x 4.24 mètres de coté, ou d'une sphère de 4.24 mètres de diamètre (remarque : la forme de sphère perd un peu de son volume maximum).

Le tableau suivant vous donne les tailles arrondies à 2 chiffres après la virgule.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1,00	1,41	1,73	2,00	2,24	2,45	2,65	2,83	3,00	3,16	3,32	3,46	3,61	3,74	3,87	4,00	4,12	4,24

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
4,36	4,47	4,58	4,69	4,80	4,90	5,00	5,10	5,20	5,29	5,39	5,48

Les runes / les sciences

P170/186 : L'utilisation d'une rune ou d'une science pour lancer un sort entraîne les mêmes effets et contraintes que pour un jeteur de sort de lancer un sortilège (voir p169, lancer un sort). La personne utilisant la rune ou la science ne peut donc engager d'autre action durant le tour, il subit un malus de -3 en Initiative et ne peut ni se défendre ni éviter au contact sous peine de rompre le lancé du sort.

Lier des runes ou des sciences entre elles

P172 : Il est possible de créer une rune ou une science qui va activer ou désactiver une autre rune ou science (on ne peut par contre pas lier des runes et des sciences ensemble). Ces runes/sciences d'activation, désactivation fonctionnent sur le même principe que toutes les autres ruses, c'est à dire qu'elle souffrent des mêmes zones d'effet (zone maximale et/OU minimale), et qu'elle ne peuvent cibler qu'un élément de type Essences/Formes.

Ainsi il est impossible a une rune de Détection Corps de ne se déclencher qu'au toucher (la zone d'effet minimum de la détection est de 10 cm), ni même de ne se déclencher que si la cible de la détection serait un elfe (il s'agit de tout corps sans distinction. Il en va de même pour toutes les autres Essences/Formes.

Inclinations spirituelles

P195 : Dans le tableau des gains d'inclinations spirituelles, il faut regrouper les lignes Meurtre et Massacre en une seule. Le gain devenant 1 pt par personne tuée avec un maximum de 10 points. Cette limite s'applique a une action à un moment donné. Si le personnage recommence quelques jours après le décompte repart a zéro et il gagnera à nouveau des points avec un maximum de 10.

L'Élu

P198-201 : Concernant les pactes pouvant être obtenus avec Satan, l'Ordre ou le Chaos, voici quelques exemples.

La vie éternelle : chacune des trois vois peut offrir à ses élus la fin du vieillissement et des maladies. L'Élu ne craint plus que la mort violente.

Serviteur : une créature devient "l'ombre" du personnage, l'aidant en tout et considérant la vie du personnage plus importante que la sienne. Cette créature ne doit pas pouvoir être perdue trop aisément, ou bien doit pouvoir être remplacée assez facilement. Équilibrez la puissance de celle-ci avec sa capacité à rester toujours au service de l'Élu.

Domaine : l'Élu se voit octroyer un domaine avec une vaste demeure des terres et des serviteurs. Ces derniers ne sont pas humains, mais en ont vaguement l'apparence. Ils n'ont d'autre fonction que de servir, ce ne sont ni des guerriers ni des mages (ils ne combattront ou ne tueront pas pour leur maître car ils en sont incapables), mais sont d'une fidélité à toute épreuve.

Monture : l'Élu reçoit une monture extraordinaire. Cheval très intelligent (autant qu'un enfant) et très robuste, monture ailée ou bien encore extravagante (mini tyrannosaure, rhinocéros à peau de métal, lion ou loup démesurés faits de feu ou de glace, manticores à la peau de pierre...), elle n'obéit qu'à son maître.

Etc...

Bahal

P200 : Dans la description des effets du pouvoir de souffrance des Elus de Bahal, il faut considérer que le malus de 50% infligé dans une zone de 10 à 100 mètres autour de l'Élu, ne peut pas amener les scores de la victime en dessous de la moitié de ceux ci.

Exemple : Alpha est sous l'emprise de Beta, Élu de Bahal, et se trouve à 20 mètres de lui. Son score de tir à l'arc est de 80% et il désire s'en servir. Le malus appliqué est de 50%, toute fois

ce malus amènerait son score à 30% si qui est inférieur à 40% (la moitié de 80% son score initial), donc il utiliser ce dernier score soit 40%.

Les prêtres

P202 : Dans la description du pouvoir Sanctuaire des prêtres de la lumière il est dit que celui ci empêche les créatures démoniaques de l'atteindre. Par créatures démoniaques nous avons voulu parler de personnes ou créatures ayant de forts scores (inclination spirituelle supérieure à 180) en ténèbres ou directement ici des ses mêmes ténèbres.

Goliath

P242 : Une petite coquille s'est glissée ici puisque Goliath ne possède pas un score d'inclination spirituelle de 20 en Loi mais en Ordre.