

# Portes, Monstres & Trésors : Règles Avancées

## Ajouts, clarifications et errata du Livre du Joueur

Le Livre du Joueur est parfois mis à jour pour corriger des erreurs, ajuster des règles, reformuler des passages ou ajouter des options. Vous trouverez ici l'essentiel des modifications introduites par chaque nouvelle version.

### Modification de la version du 01/03/2020

#### Page 256, Combat avec CA ascendante, tableau de bonus d'attaque

Les valeurs des DV de monstre ont été modifiées pour correspondre aux valeurs des règles de base et des tables de combat avec CA descendante.

Vous trouverez le tableau mis à jour [ici](#).

### Modifications de la version du 19/10/2019

*Les règles liées à la fatigue, à la marche forcée et au le repos ont été clarifiées, avec quelques modifications par rapport à Labyrinth Lord.*

*La portée quelques armes à distance a été ajustée.*

*Nous avons rappelé les informations concernant le vieillissement magique dans la description des sorts appropriés.*

*Le sort Invisibilité de groupe a été reformulé et le sort Neutralisation du Poison est désormais réversible, avec l'ajout de son sort inverse, Poison.*

*Les passages concernant les replis, les retraites et les cas particuliers en combat ont été clarifiés. Merci à griffesapin pour ses suggestions.*

#### Pages 95, 99 et 253

*Le terme lance dans le tableau de portée, page 253, correspond en fait à la lance courte. Les portées de l'arc long, des fléchettes et des lances courtes ont été ajustées pour correspondre à Labyrinth Lord.*

*Arc long : 21/42/63 ; fléchette : 4,5/ 9/ 13, 5 ; lance courte : 6/12/18*

#### Page 154, Flèche enflammée

« [...]il obtient un bonus de + 1 dommage de feu et peut **mettre le feu** à un objet inflammable. »

#### Page 160, Hâte (réversible)

*Ajout d'une phrase.*

« Vieillessement : Les cibles vieillissent de 1 an. »

#### Page 166, Invisibilité supérieure

*Reformulation du sort.*

« Ce sort fonctionne comme Invisibilité, mais il n'est pas annulé quand la créature invisible attaque. Toutefois, la créature laisse des indications chatoyantes ou subtiles de sa présence, permettant à un adversaire de l'attaquer avec un malus de - 4. »

## **Page 186, Neutralisation du Poison**

*Le sort est désormais réversible et la description du sort inverse, Poison a été ajoutée.*

« **Poison, l'inverse de ce sort, tue la cible touchée en un tour. Le sort fonctionne seulement si le lanceur réussit un jet d'attaque et que la cible rate son jet de sauvegarde contre le poison. Il est possible de ralentir ou de neutraliser magiquement ce poison.** »

## **Page 187, Nuage mortel**

*Ajout d'une phrase en fin de description.*

« **Retenir son souffle ne sert à rien, mais les créatures immunisées au poison ne sont pas affectées.** »

## **Page 194, Portail**

*Ajout d'une phrase.*

« Vieillessement : Le lanceur vieillit de 5 ans. »

## **Page 197, Projectile magique, dernier paragraphe, première phrase**

*Reformulation et ajustement des niveaux auxquels les projectiles supplémentaires sont accessibles.*

« **Le lanceur obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux de classe, soit trois projectiles au niveau 5, cinq au niveau 10, etc.** »

## **Page 205, Restauration**

*Ajout d'une phrase*

« Vieillessement : Le lanceur vieillit de 2 ans. »

## **Page 205, Résurrection (réversible)**

*Ajout d'une phrase*

« Vieillessement : Le lanceur vieillit de 3 ans. »

## **Page 211, Souhait**

*Ajout d'une phrase*

« Vieillessement : Le lanceur vieillit de 3 ans. »

## **Page 211, Souhait Limité**

*Ajout d'une phrase*

« Vieillessement : Le lanceur vieillit de 1 an. »

## **Page 230, Repos**

*Réorganisation de la section, modification de la condition épuisé et de la durée de repos après une course.*

« L'exploration de labyrinthes est une tâche éreintante : les personnages peuvent rester actifs 5 tours (exploration, combat, etc.), puis sont censés se reposer 1 tour.

Les personnages qui ne se reposent pas deviennent épuisés : ils subissent un malus de - 2 à tous leurs jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de + 2 [- 2] à leur CA jusqu'à ce qu'ils se soient reposés 1 tour.

**Course :** Les personnages deviennent épuisés à la fin d'une course (Mouvement lors des rencontres, page 247) et doivent donc se reposer 1 tour pour retrouver la forme.

**Sorts :** Les personnages récupèrent leurs sorts au bout de huit heures de repos, suivis d'une heure de mémorisation (voir page 112). »

## **Page 232, Temps et mouvement en surface, colonne 2, avant-dernier paragraphe.**

*La section a été réorganisée pour plus de clarté. Les règles de marche forcée et de repos ont été modifiées par rapport à B/X et Labyrinth Lord.*

**Les personnages peuvent effectuer une marche forcée : ils augmentent leur vitesse de + 1/2 pour une journée, mais ils seront épuisés s'ils ne prennent pas ensuite un jour entier de repos.**

**Les personnages sont censés se reposer après chaque journée de trajet, sous peine d'être épuisés le lendemain. Par défaut, le repos dure 8 heures ; le MdT peut autoriser un temps de récupération plus court.**

## **Page 240, Option : tests de caractéristiques**

*Ajout d'un paragraphe pour ceux qui préfèrent le système de la 5<sup>e</sup> édition.*

« Au lieu d'utiliser des modificateur de difficulté, le joueur ou le MdT peut lancer deux dés. Il retient le meilleur résultat si les circonstances sont favorables au personnage et le plus mauvais si elles lui sont défavorables. »

## **Page 246, Rencontres, Séquence en labyrinthe**

*Ajustement de la distance pour correspondre à Labyrinth Lord.*

« 1. Il lance 1d6 x 6 pour estimer la distance en mètres qui sépare les monstres des personnages. »

## **Page 247, Mouvement lors des rencontres, deux dernières phrases**

*Reformulation en utilisant la notion d'épuisement.*

« À la fin de sa course, il est épuisé (page 230).»

## **Page 250, Mouvement en combat**

*Ajout d'une précision sur le repli et reformulation du malus du personnage en retraite.*

« Repli — Le personnage peut reculer de la moitié ou moins de son mouvement de combat, sous réserve que son chemin de repli soit dégagé. **Il a le droit d'attaquer.**

Retraite — Le personnage recule de plus de la moitié de son mouvement de combat. **Il ne peut pas attaquer. De plus, toute créature qui l'attaque reçoit le bonus d'attaque contre un fuyard (voir page 251).** »

## Page 251, Cas particuliers

*Le cas du personnage épuisé a été reformulé et nous avons ajouté deux cas particuliers : l'attaque contre le fuyard, aux mêmes effets que l'attaque par-derrière, et la surprise.*

Une attaque par-derrière **ou contre un fuyard** reçoit un bonus de + 2 et ignore le bonus à la CA dû au bouclier. **Ces deux attaques sont mutuellement exclusives : attaquer un fuyard par-derrière donne un bonus de + 2 et non de + 4.**

**Un personnage épuisé (voir page 230) subit un malus de - 2 à tous ses jets d'attaque et de dommages ainsi qu'un malus de + 2 [- 2] à sa CA.**

**Un personnage surpris est incapable d'agir, et perd tout bonus à la CA dû à la DEX ou au bouclier.**

## Modifications de la version du 23/09/2019

### Page 27, 28 et 29

*La capacité Petite taille est renommée **Petit**.*

### Page 27, Gnômes, description, première phrase.

*Les gnômes font en moyenne 1,20 m de haut pour 50 kg.*

### Page 28, Halfelins, capacité spéciale Petite taille (renommée Petit)

« **Petit** : Les halfelins ne peuvent utiliser les armes à deux mains ou de grande taille. »

### Page 29, nains, description, première phrase

*Les nains font en moyenne 1,20 m de haut pour 75 kg.*

### Page 35, Assassin, compétences de voleur

« Par contre, les autres compétences de voleur fonctionnent comme si l'assassin était un voleur avec deux niveaux en moins que son niveau actuel (**jusqu'à un minimum de 1**). De ce fait, les compétences de voleur Crochetage, Écoute, Détection/désamorçage et Vol à la tire **passent au niveau 2 seulement lorsque l'assassin atteint le niveau 4.** »

### Page 50, Illusionniste, objets magiques

*Il manquait la **baguette merveilleuse** parmi les objets magiques utilisables par l'illusionniste.*

### Page 59, Moine, Coup étourdissant, dernière phrase

« Par exemple, un moine de niveau 8 qui attaque un monstre avec une CA de 4 **[15]** [...] »

### Page 78, tableaux de jets de sauvegarde

*Ajout de deux notes rappelant les effets des capacités spéciales du druide et du moine sur les jets de sauvegarde.*

### Page 263, Don des Langues

*Cette option donne une capacité supplémentaire au druide.*

### Page 265, Sorts simplifiés

*Cette nouvelle section propose une variante du sort d'Aggrandissement qui simplifie les calculs à effectuer.*

## Modifications de la version du 20/09/2019

*Les dégâts des bâtons, des lances longues, des marteaux et des morgensterns ont été augmentés par rapport à Labyrinth Lord et aux règles originelles. Merci à griffesapin pour ces suggestions.*

### **Page 26, Elfes, description, première phrase**

*Les elfes font en moyenne 1,52 m et 1,67 m de haut pour 54 kg.*

### **Page 64, Progression du paladin**

*Le paladin obtient son premier sort divin au **niveau 9** et non au niveau 8 : décalez d'une ligne vers le bas les valeurs de la colonne « 1 ».*

### **Page 79, Voleur, escalade, dernière phrase**

*« Un jet de compétence est requis tous les 30 m, sous peine de tomber et de subir 1d6 dommages tous les 3 m de chute. »*

### **Page 93, Barde de cheval**

*La CA est égale à 5 [14].*

### **Page 96, Bâtons**

*Ces armes infligent 1d6 dégâts.*

### **Page 101, Haches de bataille**

*Ces armes coutent 6 pièces d'or.*

### **Page 102, Lances longues**

*Ces armes infligent 1d8 dégâts.*

### **Page 103, Marteaux de guerre & Morgensterns**

*Ces armes infligent 1d8 dégâts.*

## Modifications de la version du 15/08/2019

### **Page 76, Option : Dé de Vie maximum, deuxième paragraphe, phrase 2**

*« Ainsi, un guerrier (Dé de Vie : 1d8) de niveau 1 disposerait de 8 points de vie, plus le Modificateur de Constitution. »*

## Modifications de la version du 14/08/2019

### **Page 25, ajustements de compétences de voleur, dernière phrase**

*« Ils ne concernent donc que les classes autorisées à utiliser ces compétences. »*

### **Page 28, Gnome, Infravision**

*La portée de l'infravision du gnome dans la présentation des races s'inspirait d'AD&D1, alors que celle de la description du monstre se basait sur B/X. Nous avons retenu la valeur de B/X, tout en proposant celle d'AD&D1 comme option.*

*« Infravision : Les gnomes peuvent voir dans le noir jusqu'à une portée de 27 m.*

**Option : La portée de l'infravision est limitée à 18 m, comme dans les règles avancées originelles. »**

## **Page 32, Classes et objets magiques**

*Cette nouvelle section clarifie l'emploi des objets magiques par les classes.*

### **« Classes et objets magiques**

**La plupart des objets magiques sont utilisables par toutes les classes, mais les restrictions d'armes et d'armures s'appliquent. Ainsi, un magicien ou un illusionniste peut manier une dague magique, mais pas une épée magique.**

**De plus, certains objets magiques sont réservés à des classes spécifiques. Par exemple, seuls les lanceurs de sorts ont le droit d'utiliser des baguettes, des bâtons ou des sceptres magiques. Les descriptions du chapitre Trésors du LdM indiquent les éventuelles restrictions. »**

## **Page 50, Illusionniste, Objets magiques**

**« L'illusionniste a accès à moins d'objets magiques que le magicien. En plus des objets accessibles à toutes les classes, il peut utiliser les baguettes de détection, d'illusion et d'effroi, les bâtons d'anéantissement, les boules de cristal (sans les pouvoirs supplémentaires), les sceptres d'annulation, tous les anneaux et les parchemins contenant des sorts fantasmagiques. »**

## **Page 64, Progression du paladin**

Un paladin de niveau 20 peut lancer 3 sorts de niveau 1.

## **Page 79, Jets de sauvegarde du barbare, du guerrier, du paladin et du rôdeur, notes du tableau**

*Ajout d'une note sur le paladin et reformulation de la note sur le barbare.*

**\* Le paladin dispose d'un bonus de + 2 à tous ses jets de sauvegarde.**

**\*\* Le barbare dispose d'un bonus de + 2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.**

## **Page 116, Agrandissement, colonne 2, paragraphe 2, dernière phrase**

**« Le lanceur peut affecter par niveau jusqu'à 0,3 m<sup>3</sup> de matière vivante ou 0,15 m<sup>3</sup> de matière non vivante. »**

## **Page 170, Jet coloré, premier paragraphe**

*La version originale du sort comporte une incohérence qui avait été reproduite dans Labyrinth Lord et PMT.*

Enlever la phrase : **« Un nombre de DV égal au niveau du lanceur peut être affecté. »**

## **Page 229, Encombrement et mouvement, tableau**

Ligne « de 21 à 31 kg » : la vitesse d'exploration est de 27 m par tour et la vitesse de course de 27 m par round.

## **Page 264, options pour l'assassin et le voleur**

*Ajout d'une nouvelle option.*

« **Classe renforcée**

**Le DV de la classe passe à 1d6 (1d8 si le MdT utilise les DV avancés, page 389 du LdM) et le personnage peut aussi porter une brigandine. »**

## **Modifications de la version du 30/05/2019**

### **Page 106, Sac de couchage**

Le poids du sac de couchage est égal à 2,5 kg.

## **Modifications de la version du 15/05/2019**

*Le principal but de cette mise à jour était d'améliorer l'interactivité de la version PDF, mais nous en avons profité pour ajouter une option, clarifier l'emploi des boucliers et corriger quelques erreurs dans les listes de sorts et les renvois de page.*

### **Page 43, liste de sorts du clerc**

#### **Niveau 5**

Remplacez Fléau d'Insectes par **Nuée d'Insectes**.

### **Page 46, liste de sorts du druide**

#### **Niveau 5**

Remplacez Fléau d'Insectes par **Nuée d'Insectes**.

#### **Niveau 6**

« Convocation d'Animaux **III** ».

### **Page 56, liste de sorts du magicien**

#### **Niveau 2**

Remplacez Rayon d'Affaiblissement par **Rayon Affaiblissant**.

#### **Niveau 3**

Le sort **Langues** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque.

### **Page 69, Liste de sorts du rôdeur**

#### **Niveau 1**

Remplacez Purification d'Eau par **Eau Pure\***.

### **Page 77, Classe d'Armure**

*L'option Bonus de DEX à la CA manquait à l'appel alors qu'elle était signalée dans l'index.*

« **Option : Bonus de DEX à la CA**

**Cette option limite l'intérêt des armures lourdes pour les personnages dotés d'une DEX élevée.**

**Le bonus maximum apporté par le modificateur de DEX à la CA dépend de l'armure portée.**

**Sans armure, gambison : bonus illimité.**

**Armure de cuir ou brigandine : - 3 [+ 3].**

**Armure d'écailles, cotte de mailles : - 2 [+ 2].**

**Cuirasse segmentée, jaseran, armure de plates : - 1 [+ 1]. »**

### **Page 89, Suggestions d'armes et d'armures, magicien/moine, illusionniste**

« Magicien et illusionniste : Dague uniquement si l'option de la page 263 n'est pas utilisée. »

### **Page 93, Boucliers**

Ajout d'une phrase pour préciser les limites d'emploi du bouclier.

« Un bouclier ne peut être utilisé avec une arme à deux mains ou une arme de trait tel qu'un arc ou une arbalète. »

### **Page 231, colonne 1**

Remplacez Table de compétences du voleur par **table de Progression du voleur**.

### **Page 247, Test d'initiative**

« détaillée à la page 249. »

### **Page 249, Variante 3 : Initiative individuelle**

« modificateur d'initiative (page 22) »

### **Page 271, Index**

Monstres et rencontres, « page 247 ».

## **Modifications de la version du 02/03/2019**

*Note : À la suite d'une erreur dans la gestion des fichiers sources, la version du 01/10/2018 et celles parues en janvier et février 2019 (dont les modifications se résumaient à préciser les renvois de page vers le Livre du Maître et à ajouter un crédit manquant) n'intégraient pas les modifications de la version du 21/02/2018. Rassurez-vous : la version du 02/03/2019 intègre bien toutes les modifications des versions précédentes !*

### **Page 17, Abréviations**

*Nous avons ajouté des abréviations pour les caractéristiques et le Livre du Maître.*

### **Page 40-41, Renvoi de morts-vivants**

*Nous avons ajouté une durée par défaut pour le renvoi, dans l'esprit d'AD&D : 3d4 rounds.*



## **Page 246, Séquence en labyrinthe**

*Nous avons inversé les deux dernières étapes : le MdT effectue désormais le test de réaction et les joueurs décident de leurs intentions avant la détermination de l'initiative. Cela est plus cohérent par rapport au déroulement de la séquence de combat, où les joueurs annoncent là aussi leurs intentions avant la détermination de l'initiative.*

## **Page 247, Monstres et surprise, deuxième paragraphe**

*Cette modification simplifie légèrement les règles de surprise, en supprimant le « round perdu » si tous les groupes sont surpris.*

**Le MdT lance 1d6 pour chaque groupe ou un seul d'entre eux. Un résultat de 1 ou de 2 signifie que le groupe est surpris et qu'il ne peut pas agir au cours du premier round ; l'autre groupe peut l'attaquer s'il n'est pas lui-même surpris. Les groupes peuvent agir normalement lors du premier round s'ils sont tous surpris ou si aucun ne l'est.**

## **Page 249, Combat**

### **Séquence de combat, étape 1**

*Cette reformulation précise que tous les joueurs annoncent leurs intentions à l'étape 1, pas seulement les joueurs voulant que leur personnage lance un sort.*

**Les joueurs annoncent leurs intentions. Tout joueur voulant que son personnage lance un sort doit le déclarer maintenant ; le personnage est censé respecter les conditions de lancer indiquées à la page 113.**

### **Séquences de combat : Variantes**

*Cette nouvelle section ajoute trois variantes de la séquence de combat. La règle optionnelle Initiative individuelle a été déplacée ici.*

#### **Variante 1 : Étapes alternées**

Cette variante réduit l'avantage du groupe détenant l'initiative. Le groupe ayant perdu l'initiative agit à la fin de chacune des étapes 3 à 7 : le groupe A se déplace, puis le groupe B ; le groupe 1 effectue ses tirs à distance, puis le groupe 2, etc. Peut être utilisé avec la variante 1 ou 2. »

#### **Variante 2 : Priorité aux PJ**

Cette variante favorise les PJ. Le groupe des PJ obtient automatiquement l'initiative.

#### **Variante 3 : Initiative individuelle**

Cette variante est plus réaliste, mais multiplie les jets de dés. Chaque combattant, qu'il soit PJ ou monstre, effectue un test d'initiative séparé. Les personnages peuvent ajouter leur modificateur de DEX au jet de dé et le MdT peut accorder un bonus aux monstres dotés d'une valeur de mouvement élevée. »

## **Page 257, Règles optionnelles**

*Nous avons ajouté une nouvelle option.*

### **« Magie mobile**

Les lanceurs de sorts peuvent utiliser leur mouvement de combat lorsqu'ils préparent un sort. Cela facilite l'utilisation des sorts de courte portée. »

### **Page 259, Exemple de combat**

*L'exemple de combat a été légèrement modifié. Voir les passages en gras dans le texte aux pages 7-8 du présent document.*

## **Modifications de la version du 01/10/2018**

### **Page 28, Halfelin, Classes autorisées**

*Suggestion de Raskal*

Ajoutez **Druide 6**.

### **Page 30, Semi-elfe, Classes autorisées**

*Suggestion de Raskal*

Ajoutez **Druide 12**.

### **Page 43, liste des sorts du clerc**

Le sort de niveau 7 **Restauration** n'est pas réversible et ne devrait donc pas être suivi d'une astérisque.

### **Page 43, liste des sorts du clerc & page 65, liste des sorts du paladin**

*La description du sort Prière manquait à l'appel dans le chapitre Sorts.*

#### **« Prière**

Niveau : Divin 3

Durée : 1 round par niveau

Portée : 0

Prière est semblable à Chant Sacré, mais affecte un rayon de 18 m autour du lanceur. De plus, une fois lancé, ce sort agit sans intervention du lanceur, qui sera donc libre d'effectuer d'autres actions. »

### **Page 46, liste des sorts du druide**

#### **Niveau 1**

Remplacez Purification d'Eau par **Eau Pure**.

#### **Niveau 2**

Le sort **Création d'Eau** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque.

#### **Niveau 3**

Remplacez Nuée d'Insectes par **Attaque d'Insectes**, Nuée d'Insectes étant un sort divin et druidique de niveau 5.

## **Page 52, liste des sorts de l'illusionniste**

### **Niveau 5**

Remplacez Porte fantasmagorique par **Porte fantasmatique**.

### **Niveau 6**

Remplacez Monstres Fantasmatiques Avancés par **Monstres Fantasmatiques Améliorés**.

## **Page 55, liste des sorts du magicien**

### **Niveau 1**

Remplacez Purification d'eau par **Lumières Dansantes**.

### **Niveau 8**

Remplacez Invocation de Monstres VII par **Invocation de Monstres VI**.

## **Page 65, liste des sorts du paladin**

### **Niveau 1**

Le sort **Lumière** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

### **Niveau 3**

Le sort **Croissance Animale** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

## **Page 69, liste des sorts du rôdeur**

### **Niveau 2**

Le sort **Création d'Eau** est réversible et devrait être suivi d'un astérisque

Remplacez Charme-personne ou animal par **Charme-Mammifère**.

### **Niveau 3**

Le sort de niveau 4 **Neutralisation du Poison** n'est pas réversible et ne devrait donc pas être suivi d'une astérisque.

Remplacez Nuée d'Insectes par **Attaque d'Insectes**, Nuée d'Insectes étant un sort divin et druidique de niveau 5.

## **Page 74, Multiclassage**

*Des exemples ont été ajoutés à la table des combinaisons de classe*

## **Page 77, La classe d'armure, Colonne 1, troisième paragraphe**

«Si la CA ascendante est utilisée, le MdT doit gérer les combats en utilisant la règle présentée page 256. »

## **Page 121, Augure**

*La description du sort a été reformulée pour être plus claire et précise.*

« **Augure indique au lanceur si une action que lui ou un membre de son groupe prévoit d'accomplir prochainement aura des conséquences positives ou négatives sur le groupe. Le sort ne voit que 3 tours dans le futur : l'action doit se dérouler avant et ses conséquences à long terme ne peuvent être évaluées. Les chances de base pour recevoir une réponse vraie sont égales à 70 % + 1 % par niveau du lanceur ; le jet de dés est effectué secrètement par le MdT.** »

## **Page 230, Repos**

*Cet ajout précise tous les désavantages dus à l'épuisement.*

« Si les personnages continuent sans se reposer, ils deviennent épuisés et subissent un malus de - 2 à tous leurs jets d'attaque et de dommages jusqu'à ce qu'ils se soient reposés pendant 1 tour. **De plus, les créatures qui les attaquent reçoivent un bonus de + 2 à leurs jets d'attaque (voir page 251).** Enfin, les personnages utilisant la magie doivent se reposer pour récupérer leurs sorts : consultez la page 112 pour plus de détails. »

## **Page 249, Combat**

« 2. Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir pages 255 et 235) »

## **Page 251, fin de deuxième paragraphe**

« Pour plus de détails sur les jets de sauvegarde, consultez la page 240. »

## **Page 268-272, Index**

*Quelques renvois de pages étaient erronés.*

Caractéristiques 22

Voleur 70

Classes de personnages (options) , Vœu de pauvreté (variante) 58, 62

Combat (options), Initiative individuelle 22

Labyrinthes, Poursuites 248

Initiative individuelle 22, 257

Option, Vœu de pauvreté (variante) 58, 62

Surface, poursuites 248

## **Modifications de la version du 21/02/2018**

Note : Les passages modifiés sont signalés en gras, sauf dans les cas des reformulations des pages 197 et 259.

## **Page 38, barbare**

Le barbare a pour prérequis « **FOR 13** » et non « DEX 13 ».

## Page 74, Multiclassage

« Ensuite, il ajoute le bonus de Caractéristique Principale (+ 10 %) du guerrier au premier lot de points, ce qui permet d'ajouter  $500 \times 10 \% + 500 = 550$  points d'expérience à la réserve du guerrier. »

## Page 87, équipement de départ

« Au total, il devra dépenser **94** PO et porter un poids total de **36** kg. Avec les **26** PO restants, il pourra éventuellement participer à l'achat d'une mule. »

## Page 89, suggestions d'armes et d'armures

Poids total de l'équipement barbare : **11,5 kg**

## Page 166, Invocation d'Animaux

« Par exemple, un illusionniste de niveau 9 peut invoquer 9 DV d'animaux, ce qui correspond à : 9 animaux avec 1 DV, trois animaux avec 3 DV, ou 2 animaux avec **4 DV + 2**. »

## Page 180, Monstre Fantasmatique

« Si le jet est réussi, les monstres ont une CA de **9 [10]** [...] »

## Page 197, Projectile Magique

*La description du sort a été reformulée pour être plus proche de D&D B/X. Le texte est une traduction de la description donnée dans l'excellent rétroclone Dark Dungeons.*

« Une flèche lumineuse et intangible apparaît dans les airs à côté du lanceur : elle plane à proximité de lui et suit ses mouvements jusqu'à ce qu'il décide de la tirer sur une cible. Une fois tirée, elle atteint automatiquement la cible et lui inflige  $1d6 + 1$  dommages. La cible doit être dans le champ de vision du lanceur, mais peut-être en partie dissimulée.

Le lanceur obtient deux projectiles supplémentaires tous les cinq niveaux supplémentaires, soit un total de trois projectiles au niveau 6 et de cinq au niveau 11. Il peut répartir ces projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile n'affecte qu'un seul adversaire. »

## Page 208, Serviteur aérien

*Voici une légère reformulation pour plus de clarté.*

« En combinant ce sort avec Protection contre le Mal, le lanceur invoque un serviteur aérien (voir le chapitre Monstres du Livre du Maître). Il peut demander **au serviteur** d'accomplir un service ou de ramener un objet ou une chose, mais **celui-ci** ne peut directement se battre pour le compte du lanceur. Le **serviteur aérien** ramènera un objet en possession d'une autre créature s'il parvient à réussir un jet d'attaque sans que la créature soit consciente de sa présence. Il retourne dans son Plan d'origine une fois sa tâche terminée ou bien si le lanceur meurt ou le renvoie. »

## Page 249, séquence de combat

La séquence de combat a été modifiée pour être plus fidèle à D&D B/X tout en clarifiant l'emploi des sorts. Vous trouverez l'ancienne séquence et une autre variante sur le wiki de PMT.

Les sections en gras indiquent les passages modifiés.

1. **Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit le déclarer maintenant et respecter les conditions de lancer indiquées à la page 113 ;**
2. Initiative : Chaque groupe lance 1d6. **Le groupe vainqueur de l'initiative sera le seul actif lors des étapes 3 à 7 ;**
3. **Le MdT peut tester le moral des monstres ou des compagnons d'armes du groupe (voir page 255 pour plus de détails) ;**
4. Les mouvements peuvent être effectués ;
5. Les jets d'attaque à distance sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la DEX, à l'arme, à la munition, à la magie, à la portée et à la couverture de la cible ;
6. Les sorts **non interrompus** sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués ;
7. Les jets d'attaque de mêlée sont résolus en tenant compte des modificateurs dus à la FOR, à l'arme ou à la magie ;
8. Le groupe suivant dans l'ordre d'initiative accomplit les **étapes 3 à 7 ;**
9. Quand tous les **groupes ont agi** et si le combat continue, un nouveau round est annoncé et la séquence recommence à l'étape 1.

## Page 255, test de moral, colonne 1, paragraphe 2

*Reformulation du passage, passage modifié en gras*

« Le MdT lance alors 2d6 : si le résultat est plus élevé que la valeur de moral du monstre, le test échoue. **Le monstre s'enfuit alors à sa vitesse de course ; s'il est au contact d'un ennemi, il effectue d'abord un repli ou une retraite.** »

## Page 259, exemple de combat

*Reformulation de l'exemple pour l'adapter à la nouvelle séquence de combat et corriger des incohérences. Vous trouverez un exemple plus détaillé sur le wiki de PMT. Les sections en gras indiquent des changements apportés lors de la révision du 02/03/19.*

« Nous allons suivre les péripéties de quatre PJ : Alexandra (magicienne de niveau 1), Pardue le Vertueux (clerc de niveau 2), Niles (voleur de niveau 1) et Wigbryht (guerrier de niveau 1). Le MdT utilise les règles de CA descendante.

Les aventuriers descendent un corridor souterrain. Wigbryht ouvre la marche, suivi par Niles, Pardue et Alexandra. Soudain, quatre orques surgissent de l'alcôve où ils se cachaient. Le MdT effectue le test de surprise ; avec un résultat de 3 sur 1d6, les PJ ne sont pas surpris. Par conséquent, **les deux groupes pourront agir normalement lors du premier round.**

**Au début du round, les joueurs annoncent leurs intentions : Alexandra prépare un Projectile Magique, tandis que les autres personnages attaqueront les orques. Vient ensuite le test d'initiative : le MdT obtient un 6, contre 3 pour les joueurs.** Les monstres agissent en premier.

Un orque va au contact d'Alexandra, un autre se dirige vers Niles et les deux derniers se jettent sur Wigbryht. Comme les orques n'utilisent ni sorts ni armes à distance, le MdT passe directement à l'étape du combat rapproché.

Le premier orque brandit son épée courte et attaque Alexandra. Le MdT lance 1d20 pour savoir si l'orque fait mouche : il obtient un 17. Comme il faut au moins 12 pour toucher Alexandra, dont la CA est égale à 8, l'attaque est réussie. Le MdT obtient ensuite 3 sur 1d6 au jet de dommages : Alexandra n'a plus désormais que 3 PV sur 6. L'offensive de l'orque aux prises avec Niles est moins brillante : un résultat de 4 signifie qu'il rate son coup.

Par contre, le MdT obtient de beaux résultats pour les deux derniers orques : 15 et 16. Ceux-ci parviennent donc à blesser Wigbryht (CA 5). Le premier orque inflige 4 dommages et le deuxième 6, soit 10 dommages en tout. Wigbryht n'a que 7 PV, et son total passe à - 3. Le guerrier s'écroule.

C'est désormais aux PJ de répliquer. Alexandra ne peut se déplacer parce qu'elle est accaparée par son sort, Niles reste sur place et Pardue se déplace vers un des orques qui ont tué Wigbryht. Étant donné qu'aucun PJ ne peut tirer, le MdT saute l'étape des tirs à distance et passe à l'étape des sorts. Malheureusement, Alexandra a été blessée pendant son incantation : le lancer du Projectile Magique est donc interrompu et le sort est effacé de sa mémoire.

Reste l'étape du combat rapproché. Niles porte un coup à son adversaire. Un résultat d'au moins 13 est nécessaire pour toucher l'orque, qui a une CA de 6 : avec un résultat de 14, l'attaque réussit, mais Niles inflige seulement 1 dommage. La masse de Pardue s'abat sur un des meurtriers du guerrier (résultat de 15) et inflige 4 dommages, soit exactement le nombre de PV de l'orque : un coup mortel !

Il reste trois orques et trois PJ **à la fin du round** : la suite du combat promet d'être acharnée ! »