

# Errata PMT: Règles de Base et PMT : Quintessence

Valable pour les versions antérieures au 13/02/2018

Les versions de 13/02/2018 de PMT : Règles de Base (PMT-RdB) et de PMT:Quintessence (PMT-Q) modifient la séquence de combat afin de la rendre plus fidèle à 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, sauf dans le cas de l'exemple de combat, où les modifications sont plus importantes.

## Lots d'équipement, page 28 de PMT-RdB

« 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. »

## Séquence de combat, page 88 de PMT-RdB et 38 de PMT-Q

1. **Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il doit l'annoncer 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 (Règles de Base) ou 42 (Quintessence) 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.

## Mouvement, page 88 de PMT-RdB

Selon les versions, la première phrase de la section peut commencer par « Pour déterminer[..]avant la détermination de l'initiative ». Si c'est le cas et que vous utilisez la nouvelle séquence de combat, ignorez-la.

## Test de moral, page 88 de PMT-RdB et 43 de PMT-Q

Reformulation de la troisième phrase du troisième paragraphe, 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.** »

## **Projectile Magique, page 64 de PMT-LdJ et 24 de PMT-Q**

*La description du sort a été reformulée pour être plus proche de 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, 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. »

## **Exemple de combat, page 98 de PMT : Règles de Base et 43 de PMT : Quintessence**

*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](#).*

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, rien ne se passe durant le premier round. Au début du deuxième round, la joueuse incarnant Alexandra signale que celle-ci compte lancer un Projectile Magique. Le MdT détermine ensuite quel groupe remporte l'initiative : il 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 au début du troisième round : la suite du combat promet d'être acharnée !